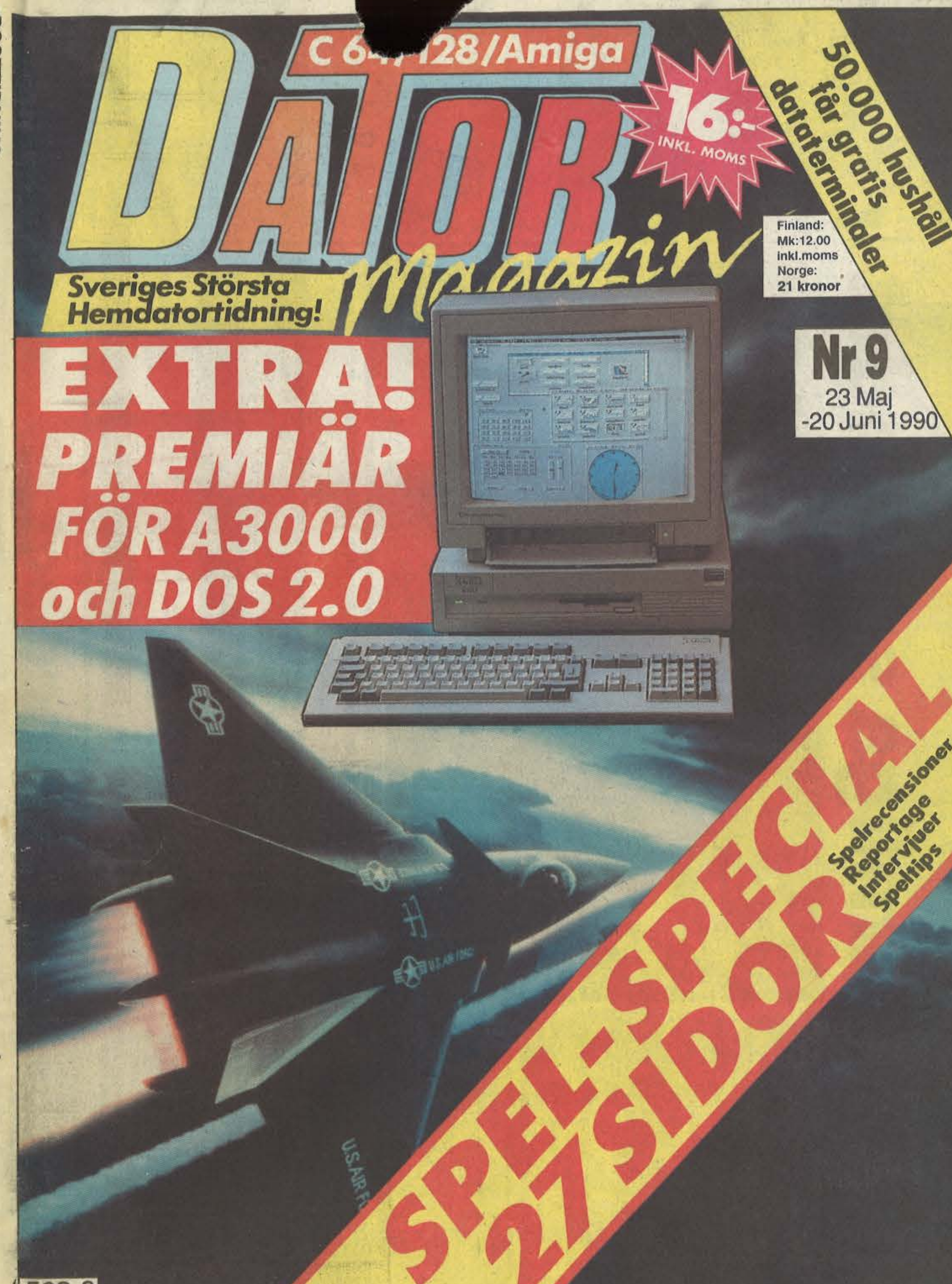


POSTTIDNING



Det skamliga spelandet

Datorspel är huvudämnet för detta nummer av Datormagazin. För första gången i Datormagazins historia har vi valt att lägga nästan allt annat åt sidan och satsa helhjärtat på spel.

— Usch! tycker säkert en del läsare.

Ja, vi medvetna om att detta specialnummer kommer att väcka en hel del upprörda och negativa reaktioner bland läsare och annonsörer.

— Jag använder minsann min dator till nyttiga saker, säger folk och sträcker näsan i vädret.

Som om det skulle vara en prestation att inte ha roligt.

Det är en märklig men typisk svensk reaktion. Jag brukar kalla det "nyttofascism" — ett nästan tvångsmässigt och desperat behov av att ständigt bevisa att man inte leker, utan istället gör något nyttigt.



Varför nedvärderas datorspelande jämfört med andra fritidsaktiviteter? Det undrar Datormagazins Christer Rindeblad på ledarplats. Nu är det dags att datorspelarna stiger fram och vågar stå för sitt intresse.



Chefredaktör Christer Rindeblad

LEDARKOMMENTAR

Den trenden har funnits i hemdatorbranschen sedan slutet av 70-talet. Branschfolket uppfann då det ena nytto-området efter det andra för hemdatorn. Det ena mer krystat än det andra. Vem kan glömma hur mamma skulle lagra kakrecept på datorn. Eller hur familjen Svensson skulle sköta sin privatekonomi med avancerade hembokföringsprogram. Tönterier på hög nivå.

Visst, det är inget fel att använda sin dator till annat än spel. Om man nu verkligen har behov eller ett jobb som datorn kan underlätta. Men det fantastiska med datorer är ju mångsidigheten. Att man både kan använda datorn för register eller bokföring och för att spela Pacman.

Något annat typiskt för datorspelandet är motsägelsen. Att så många man möter bestämt hävdar att de minsann aldrig vare sig köper eller spelar datorspel. Och ändå säljs det fler datorspel än någonsin.

I mitten på 70-talet arbetade jag på en stor s.k. kändistidning med en kvarts miljon i upplaga. Denna tidning gjorde en stor undersökning bland svenska folket och upptäckte något fascinerande.

Enligt undersökningen sålde man nämligen inte ett enda exemplar! De få i undersökningen som erkände att man läste tidningen ifråga, förklarade bestämt att man aldrig köpte den, utan endast läste den hos bekantar eller hos frisören.

Man skämdes helt enkelt för att erkänna att man köpte tidningen och läste den för att man var intresserad av skvaller om kändisar.

Samma motsägelse finns när det gäller försäljningen av datorspel. Varje år säljs det ca en halv miljon datorspel i Sverige, Norge och Danmark. Ändå är det svårt att hitta någon som erkänner att han/hon köpt ett datorspel.

Detta är förbryllande. Gamla hederliga bordsspel typ RISK, Monopol eller Fia med knuff är nämligen tillåtet att både köpa och spela oavsett ålder och ställning. Varför blir spelandet då så skamligt bara för att spelplanen flyttas till en datorskärm?

Flera amerikanska undersökningar har dessutom också visat att datorspelandet är nyttigt. Man har låtit förståndshandikappade barn spela enkla datorspel och upptäckte då att de klart förbättrade både motorik och intellekt. Datorspel ingår nu i behandlingen på flera hem för förståndshandikappade i USA.

Och på svenska flygvapnet har man upptäckt att killar som söker jobb som stridspiloter och som tidigare har ägnat sig åt datorspelande är betydligt mer kvalificerade än andra.

Det är dags för oss datorspelare att stiga fram i ljuset. Att sluta skämmas för vårt intresse och hobby. Legalisera datorspelandet. Förbjud tråkmånsarna. **Christer Rindeblad**

Infocom nedlagt

Äventyrsspelens mästare Infocom går nu i graven.

Det är amerikanska Mediagenic som beslutat lägga ner bolaget som köptes upp 1986.

Anledningen är stora förluster för företaget.

Infocom kommer att leva kvar som varumärke för "framtida behov", men själva företaget kommer inte längre att tillverka några spel.

Ägaren Mediagenic har länge brottats med vikande lönsamhet och för att rädda årets resultat så tog företaget bland annat det drastiska steget att stänga Infocom.

Det kommer i och för sig inte som någon större överraskning för dem som följt Infocoms öden de senaste åren. I praktiken lades företaget ner redan i juni förra året, då Mediagenic stängde Infocoms huvudkontor på amerikanska östkusten och flyttade hela verksamheten till Mediagenics kontor i Kalifornien.

Mediagenics förluster i år beräknas uppgå till 19 miljoner dollar (120 milj kr) och att lägga ner var bara ett led i den närmast panikartade kostnadsjakt som företaget nu ägnar sig åt.

Även Triton, en postorderfirma som drivits av Mediagenic, läggs ner och företagets ledning är inte främmande för fler nedskärningar i framtiden. Enligt Mediagenics styrelseordförande Bruce Davis kommer alla områden inom Mediagenic att granskas — och olönsamma delar kommer att rensas bort.

En av de olönsamma delar som dock kommer att leva kvar är Activision Computer Entertainment, som Mediagenic verkar fast beslutna att behålla intakt:

— Vi tror att våra stora teknikinvesteringar de senaste åren kommer att ge utdelning, säger Bruce Davis till Computer Trade Weekly angående Activision.

Däremot kommer Activision inte att producera tillnärmelsevis lika många titlar som hittills. I framtiden kommer Activision nästan uteslutande att producera spel för MS-DOS-formaten. MS-DOS-spelen är de enda som ger vinst i USA, där marknaden i princip domineras av spelkonsoller och IBM-kloner.

Hur detta kommer att påverka den europeiska och svenska marknaden är ännu oklart. **GF**

C 64/128/Amiga
DATOR Magazin
NORDENS STÖRSTA DATORTIDNING

Postadress: Box 21077, S-100 31 STOCKHOLM, Sweden.
Besöksadress: Karlbergsvägen 77-81, Stockholm.
Telefon: 08-33 59 00 (Telefontid kl 13-16), **Telefax:** 08-33 68 11.
CHEFREDAKTÖR & ANSVARIG UTGIVARE: Christer Rindeblad
REDAKTIONSCHEF: Lennart Nilsson
SPELREDAKTÖR: Göran Fröjdh
TEKNISK REDAKTÖR: Birgitta Giessmann
TEST-REDAKTÖR: Pekka Hedqvist
SEKRETARIAT, EKONOMI, USER GROUPS: Ingela Palmér
MEDARBETARE: Christer Bau, Johan Birgander, Hans Ekholm, Erik Engström, Magnus Friskytt, Sten Holmberg, Anders Janson, Björn Knutsson, Anders Kökeritz, Mac Larsson, Peter Lindström, Erik Lundevall, Daniel Melin, Anders Oredson, Johan Pettersson, Fredrik Prüzelius, Magnus Reitberger, Anders Reutersward, Andreas Reuterswärd, Lars Sjöqvist, Gunnar Syrén, Mathias Thinsz, Pia Wester, Daniel Wilby, Jan Åberg, Arne Adler (foto), Michael Johansson (foto), Björn Olin (teckningar), Johan Wahlström (teckningar)
ANNONSER: Annonskontakten AB (Mats Svensson), tel: 08-34 81 45.
PRENUMERATION: Titel Data, tel: 08-743 27 77, vardagar kl 8.30—12.00, 13.00—16.30. Prenumerationspris: Sverige och Norden: Helår (20 nr) 280 kronor, halvår (10 nr) 150 kr. Utanför Norden helår (20 nr) 310 kr, halvår (10 nr) 160 kr.
SÄTTERI: Melanders Fotosätteri, Stockholm.
TRYCKERI: Enköpings-Posten, Enköping 1990.
UTGIVARE: BRÖDERNA LINDSTRÖMS FÖRLAGS AB.
TS

Datormagazins upplaga kontrolleras av Tidningsstatistik AB, tel: 08-82 02 30. Kontrollerad såld upplaga i Sverige 1989: 33 237 ex.

De Vann!

Även i detta nummer har vi lyckats skrapa ihop fem prenumeranter som vunnit varsitt pris. Amiga ägarana kan vänta sig varsin musmatta inom koort och 64-ägarna får lagom till sommaren en skön T-shirt. Grattis på er!

Prenumeranterna som extra noga ska bevaka sin postlåda är: **Krister Holst**, Malmö, **Robert Andersson**, Västerås, **Jonh-Erik Rutström**, Palohuornas, **Bo Jönsson**, Kristianstad och **Markus Sjöström** i Pålsböle på Åland.

Annonsörer

INNEHÅLL



Nu lanseras Amiga 3000

Den är mindre, snyggare och bättre än Amiga 2000.
Den är snabb och billig.
Men det finns ett problem med den nya Amiga 3000: Programmen fungerar inte.

För första gången satsar Commodore på en världslansering av företagets nya Amiga. I New York, Paris, Birmingham och Stockholm visades den för den församlade pressen.

I Stockholm skedde det på anrika Grand hotel den 24 april.

Men att döma av pressintresset verkar datorn bli en flopp. Det kom journalister från tre tidningar för att se datorn som Commodore förnekat under det senaste året. Sammanlagt elva personer kunde se och höra när Commodores stab presenterade den nya Amiga 3000 genom att visa bilder genererade med just samma dator.



— Tyvärr fungerar bara hälften av alla befintliga Amiga-program på A3000 än så länge, säger Niclas Persson, produktchef hos svenska Commodore.

Mysterium

Men trots den en och en halv timme långa genomgången förblir Amiga 3000 ett mysterium.

Och det finns två anledningar, processorn och operativsystemet.

Processorn är Motorolas 68030, en 32-bitarsprocessor. Den är betydligt snabbare än 68000-varianten som sitter i de övriga Amigorna. Men program som fungerar med 68000 fungerar inte automatiskt med 68030. Operativsystemet, 2.0, har kraftigt förändrats och förbättrats jämfört med det tidigare 1.3. Detta kan också ställa till problem för befintliga program.

— Hälften av programmen fungerar inte, svarar Niclas Persson, Commodores produktchef för Amiga.

Commodore hävdar att detta beror på att datorn visades för programutvecklare så sent som i januari i år. Och helt nyligen har datorn visats för programföretagen.

Ingen visning

Under våren flaggade Commodore för att Amiga 3000 skulle visas i slutet av mars på CeBIT, en av världens största datormässor som arrangeras i västtyska Hannover.

Detta blev inte av. På grund av en icke redovisad anledning kom datorn inte längre än till garaget under Commodores utställningsmonter.

— Vi vill inte visa datorn förrän vi kan leverera den, svarade Mike Grant på Commodore Marketing International på CeBIT-mässan.



Amiga 3000, snyggare och mindre än A2000. Men så kostar den mellan 32 000 till 42 000 kronor inklusive moms.

Nu, en månad senare, visar Commodore Amiga 3000, trots att den inte levereras förrän i augusti.

— Vi kan leverera i dag. Men vi vill vänta med att släppa den, förklarar Gaby Roseen, försäljningsdirektör på Commdore.

Anledningen är att man vill lära återförsäljarna datorn. Dessutom vill man invänta fungerande program.

Lennart Nilsson

Men vem ska köpa nya Amigan — Commodore har ingen aning!



Två tidningar, förutom Datormagazin, kom till Commodores presskonferens på Grand Hotel i Stockholm. FOTO: Arne Adler

För att lansera en ny dator krävs i princip tre saker:
- **Program.**
- **Målgrupp.**
- **Marknadsföring.**

Commodore har inget av detta, tre månader före det att Amiga 3000 släpps.

Enligt Commodore ska Amiga 3000 erövra multimedia-marknaden, en marknad som ännu inte existerar.

Amiga 3000 kommer i tre versioner. En "långsam" 16MHz-variand med 40 megabytes hårddisk för cirka 28 000 kronor, en snabbare 25 MHz med samma hårddisk för cirka 33 000 kronor och en 25 MHz med 100 megabytes hårddisk för cirka 35 000 kronor.

Amiga 3000 är avsedd att bli en allvarlig konkurrent till IBM och Apple på multi-mediaområdet. Detta område är helt nytt och innebär att datoranvändaren kan använda en mängd olika uttrycksformer samtidigt. Han eller hon kan visa en filmad snutt från en laserdisk samtidigt som datorn spelar upp en fanfar och visar en text på skärmen.

30 miljarder

— Enligt amerikanska marknadsundersökare kommer multimedia att omsätta fem miljarder dollar (30 000 000 000 kronor) under de kommande fem åren.

Hur stor del av kakan som är svensk kunde varken Niclas Persson eller försäljningsdirektör Gaby Roseen svara på. De kunde heller inte exakt precisera vem som skulle vilja köpa ett multimediapaket från Commodore. Dock tror man på företag och institutioner.

— Bara den egna skapandeförmågan är begränsningen för Amiga 3000, anser Gaby Roseen.

För närvarande är mjukvaran, eller skapandeförmågan hos utvecklarna, begränsningen. I dagsläget kan man inte presentera program till datorn, något Commodore kritiserades för under presskonferensen.

Från Commodores sida är man heller inte klar över hur den nya Amigadatorn ska marknadsföras när den väl släpps i augusti.

— Nej, det vet vi inte, svarade både Gaby Roseen och Niclas Persson som heller inte kunde säga hur mycket Amiga 3000 har kostat att ta fram.

Båda två representanter från Commodore hävdade att det dock kommer att finnas en marknad så fort det kommer bra fungerande program till datorn.



— Nej, vi vet ännu inte hur A3000 ska marknadsföras, säger Gaby Roseen, försäljningschef hos svenska Commodore.

Amiga 3000 släpps tillsammans med minst ett fungerande program, Amigavision.

Programmet är ett hjälpmedel att sätta samman presentationer där användaren ulnyttjar symboler för att styra presentationer.

Tack vare bättre teknik i Amiga 3000 kan användaren lättare överföra sin sammanställning till exempelvis video. Med Amiga 3000 ska man exempelvis också kunna styra nästa generations videobandspelare.

Lennart Nilsson

"90 procent av eleverna föredrar Amigan"

BORLÄNGE (Datormagazin). Nu har musiklärarna fått upp ögonen för Amigan.
Det kan man slå fast av musikmässan i Borlänge som avslutades nyligen.
— 90 procent av mina elever föredrar Amiga, berättar Kent Anderzohn från Kristianstad.

Datorn i Musikundervisningen är det lite klumpiga namnet på ett symposium i Borlänge 9-11 maj.

Ett 150 tal musiklärare från hela landet fick under tre dagar bekanta sig med datorer, syntar, och annan elektronik, och på det sättet bilda sig en uppfattning, om datorer.

Med olika arbetsstationer som grund, stiftade de deltagande lärarna bekantskap med företag som till exempel Korg, Roland och Yamaha från "syntsektorn". Dessa var där eftersom Amigan börjat sitt intåg inom musikundervisningen.

Amigan presenterades av två olika representanter.

Från lärarhögskolan i Stockholm visade **Stewe Gårdare** och och **Martin Bäck**. hur de använder Amigan i lärarutbildningen och hur lärarna kan utnyttja Amigan för att förmedla musikkunskaper till eleverna på ett snabbt och roligt sätt.

High Tec från Västerås, tillsammans med **Kent Anderzohn** från Enter Data i Kristianstad, använder Amigan i ett projekt för att utvärdera de rent pedagogiska aspekterna på datorstödd undervisning.

Kent Anderzohn berättar att han använder alla slags datorer inom ramen för projektet. Dock har han kommit fram till att 90 procent av eleverna föredrar att arbeta med Amiga!

Kent visade en intressant sak för alla de som har ett XT- eller AT-kort i sin Amiga 2000.

Med hjälp av en liten hårdvaruadapter kan man nämligen ansluta ett PC-tangentbord direkt till kortet.

Detta tillsammans med ett VGA-kort och -monitor gör att PC:n blir helt separat dator. Det innebär att man får två datorer i sammma låda!

Det här gör att det blir enklare för skolor eller liknande att motivera ett inköp av en Amiga då man ju mer eller mindre får två datorer till priset av en och som kan användas av upp till 6 personer samtidigt.

Sammanfattningen av symposiet är i stort positivt. Skolöverstyrelsen (SÖ) ger sådana signaler att lärarna nu med visst fog kan se positivt på datorframtiden.

Anders Oredson

Mer om A3000 på sid 4—5

Workbench 2.0 — enda riktiga nyheten

Många som tittar på A3000 och blir imponerade blir egentligen bländade av det nya operativsystemet.

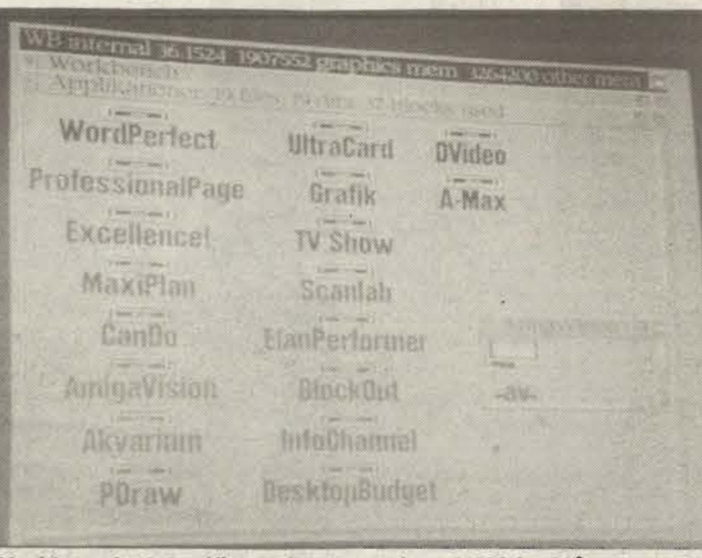
Det nya OS:et är det som verkligen kommer att ge Amigan ett lyft, oavsett om den är en A500 eller en A3000.

Den största nyheten vid pressvisningen av A3000 var egentligen den nya versionen av operativsystemet. Denna kommer inte, som man tidigare trott, kallas 1.4, utan 2.0.

2.0 innebär många nyheter. Den mest märkbara skillnaden är att Workbench har förbättrats kraftigt.

Den nya versionen kan användas på alla Amigamodeller, men den kommer att släppas till A2000 först några månader efter att A3000 släppts. Enligt ett pressmreddelande från amerikanska Commodore släpps 2.0 till A2000 först september. Något datum för A500 har ännu inte nämnts.

I princip är allt nytt i 2.0. Den är visserligen bakåtkompatibel med 1.3, förutsatt att programmen har skrivits enligt Commodores mall, men det är ändå stora skillnader. Fönstren ser exempelvis inte likadana ut och fungerar inte riktigt på samma sätt.



Workbench 2.0 släpps i september i USA. Något svenskt släppdatum är inte klart ännu. BILDER: Arne Adler

Ändrade symboler

Exempelvis har Commodore ändrat på symbolerna (gadgets) längst upp till höger.

Tidigare klickar man fram och tillbaka fönstren på skärmen med dessa. I 2.0 så sköts dessa båda saker av en symbol. Den andra används för att förstora och förminska fönstret.

En annan nyhet är att Preferences delats upp i ett antal mindre program. Dessa program ger användaren större kontroll över datorns inställningar.

Man kan till exempel bestämma hur stor Workbenchskärmen ska vara, vilket typsnitt som Workbench och/eller systemet ska använda, om man ska ha något mönster i bakgrunden på sin Workbench.

Dessutom har man gjort det så att andra program kan lägga in egna preference-moduler för att styra dessa program.

Detta gör att vi i framtiden troligen kommer kunna gå in i preferences-biblioteket och därifrån kontrollera hur alla program som finns installerade i systemet uppför sig.

Slipper CLI

De som känt sig tvingade att köra CLI för att Workbench inte räckt till kommer lugnt att kunna gå tillbaka till Workbench med 2.0.

Om man vill kan man få upp ikoner för ALLA filer, oavsett om de har en ikon eller ej. Detta betyder bland annat att CLI-kommandon kan startas direkt från Workbench genom att klicka på dem. Man kan också kopiera, flytta och radera ALLA filer direkt från Workbench. Detta är ett klart framsteg för de som föredrar Workbench.

Rent generellt har Workbench snyggats upp och förbättrats. Trots de många förändringarna så kommer ändå de flesta Workbench-användare att känna sig hemma med 2.0.

De som använder CLI mycket kommer att gilla 2.0. 2.0:s **"console.device"** har en hel del nya finesser. Den största torde vara att den "kommer ihåg" vad som finns i fönstret. Detta gör att man kan förminska ett fönster och sedan förstora det igen utan att förlora någon text.

Fler fördelar

Detta är givetvis bara de direkt synbara skillnaderna. Om man ser 2.0 från programmerarnas synvinkel så har det tillkommit fler finesser.

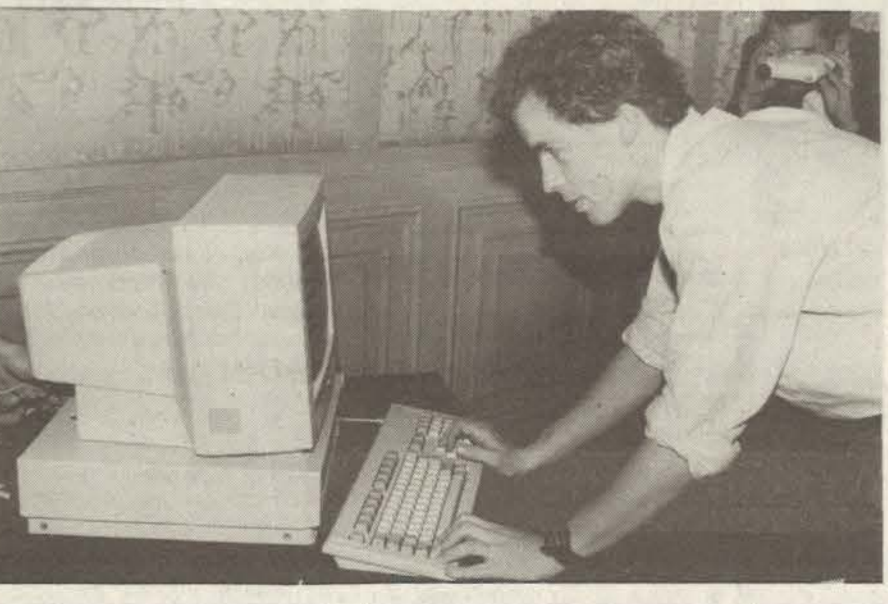
Ett exempel är en standardiserad filväljare, något som programmerarna verkligen saknat i 1.3.

I 2.0 finns det en sådan filväljare som alla program kan använda. Om de gör det medför det en massa fördelar utöver insparad programmerartid. Någon kan exempelvis sätta sig och skriva en bättre/snyggare filväljare och genom OS:et lätt få ALLA program att använda den.

Dessutom finns saker som motsvarar arp.library, DMouse och liknande program är numera direkt instoppat i operativsystemet, samtidigt som man gjort det lättare för folk att skriva andra, liknande, program.

Så nyheterna i operativsystemet ger inte bara programmerarna ett lättare jobb när de skriver sina program. Det ger även användarna större flexibilitet. Och i längden vinner alla på det.

Björn Knutsson



Lennart Nilsson på Datormagazin anser att Amiga 3000 är både snygg och lättarbetad.

Björn:

Commodore har då slutligen presenterat maskinen som alla talat om sen de släppte A2000. Själv har jag dock den där "var-det-här-allt?" känslan.

A3000 innehåller väldigt få nyheter egentligen. Det är snarare en ny paketering av teknologi som funnits ganska länge till A2000. Visst, det är ett ganska snyggt paket och priset är inte helt fel det heller. Men det är inte vad jag väntade på.

En annan fråga som genast inställer sig är: Var tänker Commodore gå med denna maskin? Multimedia är svaret, men vad är multimedia? Commodore försöker berätta vad det är, men man VISAR inte.

Lennart:

Det är lätt att falla för Amiga 3000. Den är snygg, liten och lätt att arbeta med. Dessutom verkar det vara den första riktigt genomarbetade datorn som Commodore släpper.

Exempelvis har Commodore fått till det med tangentbordet: Tangenterna har klickmotstånd, vilket gör att man undviker skrivfel.

Dessutom har Amiga 3000 utgång för VGA-skärm och mindre flimrande bild. Detta tillsammans med Workbench 2.0:s bättre fonter gör det enklare att arbeta professionellt med datorn.

Nackdelen är att datorspelen troligen inte fungerar på 3000-maskinen, men det får man leva med.

Pekka:

Amiga 3000 är långt ifrån den revolution många väntat sig, datorn som skulle lämna konkurrensen bakom sig som Amiga 1000 gjorde 1985. Det mesta kan man redan idag skaffa till sin A2000 och sedan uppgradera till WorkBench 2.0 och nya Super Denise. Det som inte går att skaffa är ZorroIII kortplatser, 32 bit access till ChipRam och 2Mb ChipRam.

En A2000 med motsvarande utrustning som A3000 har som standard skulle dock bli mycket dyrare. A3000 ger mycket prestanda för pengarna och är antagligen en vinna eller försvinna dator för Commodore i den professionella marknaden.

Enkelt skapa presentationer

Gör egna presentationer, undervisningsprogram och mycket mer med Commodores nya multimediaprogram — Amigavision.

Programmet följer med alla nya Amiga 2000 och Amiga 3000. Det ska bli vad HyperCard är för Macintosh.

Multimedia är det nya modeordet i databranchen. I dag är marknaden liten, men många tror (och hoppas) att den kommer växa ordentligt under 90-talet.

Multimedia går steget längre än t ex. Desktop presentation (eller t ex. ett demo) eller en vanlig databas.

Tanken är att man ska länka samman de datamedier som finns idag. Grafik, animering, ljud och data samtidigt.

Som exempel kan man tänka sig ett program som lär ut trafikregler — på skärmen syns en korsning där bilarna rör sig och en samplad röst frågar hur du ska uppföra dig.

Du får upp ett par valmöjligheter på skärmen och väljer med musen. Beroende på ditt svar får du reda på information om vad som gäller. Animationen kan vara vanlig dataanimation eller genlockade TV-bilder från t ex en laserspelare.

Till skillnad från Desktop Presentation samverkar multimediaprogram hela tiden med användaren.

Amigavision är gjort för att man lätt ska kunna göra ett sådant här "trafkregels-program". Programmet ska fungera som ett "klister" mellan data, grafik och ljud.

Verkliga program kan byggas upp helt via ikoner, på grundskärmen finns ett "story-board" där lodräta ikoner ingår i samma händelse, nästa ikon-rad representerar en ny rad händelser. De som arbetat med DeLuxeVideo III känner igen sig direkt. Ikoner för olika vilkorsatser, animering, ljud, databaser osv finns.

Grunden i AmigaVision är en DBaseIII-kompatibel relationsdatabas och ett ARexx interface. I programmet finns även en objekt-editor för att göra strukturerad grafik och stöd för laserdisk-spelare och styrbara videobandspelare.

AmigaVision kommer kanske förstöra en del av marknaden för program som Viva, DeLuxeVideoIII osv, samtidigt kanske det öppnar en betydligt större marknad för alla Amigaprogram.

Pekka Hedqvist

Många behöver nya chipsen

Med nya Amiga 3000 kommer även nya chippet — Super Denise till hela Amigasortimentet.

För att utnyttja Super Denise krävs nya versionen av operativsystemet, 2.0.

Super Denise har utökat genlockstöd och två nya upplösningar: **Productivity-mode** och **SuperHiRes**.

Productivity är en ny flimmerfri högupplösning. Den kräver bi- eller multisynkmonitor med en svepfrekvens på 31.5KHz.

Upplösningen är på 640 X 480. Fyra färger ur en palett på 64 kan användas. Det är alltså ingen ersättare för en flickerfixer. Denna upplösning är till för de som vill ha högre flimmerfri upplösning med få färger. Ordbehandling och desktop publishing är arbetsområden där Productivity mode är användbart.

Interlaceversionen av Productivity mode ger dels en flimmrande bild, dels en upplösning på 640 X 960.

Super HiRes är helt PAL-kompatibel och främst avsedd i videosammanhang.

Upplösningen: 1280 X 256 eller 1280 X 512 (interlace/overscan). Man kan använda fyra färger ur en palett på 64.

Med den upplösningen syns en enskild pixel knappt på en PAL-monitor. Upplösningen är perfekt i videosammanhang då så kallade kantigheten i grafiken i praktiken försvinner.

Plats för fler kort

Amiga 3000 skiljer sig från 2000 på många sätt. Främst genom att den använder 32-bitars dataöverföring.

I princip kan man använda de gamla (16-bitars) korten även i en 3000, men det skulle inte låta maskinen använda sin fulla potential.

Alltså måste man ha en ny expansionsbuss som är kompatibel nedåt med den gamla bussen. Detta är vad man gjort med Zorro III.

Det som är nytt för Zorro III är i korthet:

- *32-bitars adresslinor.*
- *32-bitars datalinor.*
- *Busshastigheten är oberoende av systemets CPU-hastighet*
- *Ett speciellt läge för höghastighetsöverföring av data.*

En adress-area på 128 Mb är reserverad för minnesexpansioner. Med tanke på hur fort utvecklingen går så borde det räcka några år framåt.

A3000 har fyra Zorro III-kortplatser. En är en "ren" Zorro III-kortplats. Två av dem har också AT-kortplatser i sin förlängning, precis som på A2000, vilket kan vara bra för de som vill använda en bridgeboard (IBM PC eller AT) i sin A3000.

Den sista har en videoport som är likadan som den som sitter i en A2000. Skillnaden här blir att man på en A3000 kan ha både deinterlacer (flickerfixer) och ett kort i videoporten. På A2000 måste man välja vilket man vill använda.

Enligt Computer Sweden planerar Commodore också att släppa ett 386SX-kort till Amigan. En uppgift som svenska Commodore inte bekräftar.

Björn Knutsson

Bra konkurrent till PC

Hur står sig Amiga 3000 mot Compaq Deskpro 386 eller Apple Macintosh II? Två datorer som Amigan prestanda- och prismässigt ska konkurrera med.

Om man betraktar priset på dessa datorer med följande specifikation:

- **Amiga 3000, M68030 samt 68881, 25 MHz klockfrekvens, 40 MB hårddisk, färgskärm multisync. Pris: ca 33.000 kr.**
- **Compaq Deskpro 386, Intel 80386 samt som tillval 80387,25 MHz klockfrekvens, 40 MB hårddisk, färgskärm VGA. Pris: mellan 35.000 — 55.000 kr beroende på fabrikat.**
- **Apple Macintosh IIci med M68030 samt som tillval 68882, 25 MHz klockfrekvens, 40 MB hårddisk, färgskärm. Pris: ca 70.000 kr.**

OBS: Alla priser är utan moms på 25 procent.

Det som torde stå ganska klart vid en så enkel jämförelse är att Amiga 3000 står sig klart hårdvarumässigt jämfört med konkurrenterna.

Det som får en dator att slå är mängden program som gör den till ett attraktivt redskap för flertalet användare samt priset på ett system bestående av program och dator. Nu hänger det på programutvecklarna. Att de sätter igång med mjukvaruprojekt som verkligen tar hela Amiga 3000:s kapacitet i anspråk. Förhoppningsvis kan jag relativt snart återkomma med tester av Amiga 3000 som PC mot PC datorer.

Jan Michaneck

Fotnot: Jan Michanek är Mac-expert på IBM Electronics.

Commodore byter in Amiga

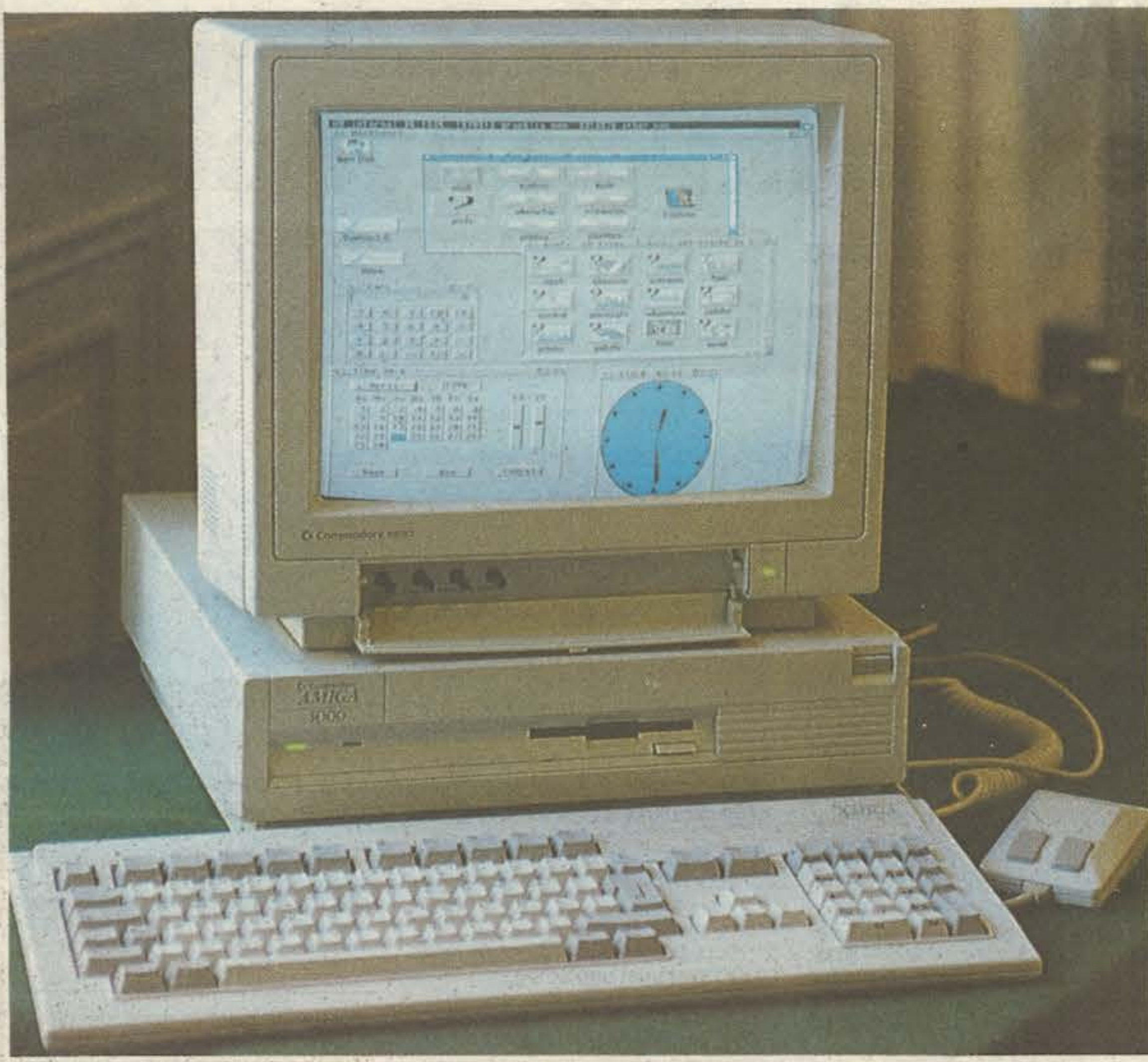
Fram till 31 maj kan ägare av Amiga 2000 modell A och Amiga 1000 byta in sina Amigor och få Amiga 2000 modell B. Kostnaden är 7400 kronor exkl moms.

(man ser lättast skillnaden mellan Amiga 2000 A och B på att B har en mono-video kontakt brevid ljudkontakterna), något som Amiga 2000A saknar.

För mer information, kontakta närmaste Commodore-återförsäljare.

Sanningen om Commodores nya Amiga-modell:

”En upphottad Amiga 2000!”



Så här ser den ut, Commodores nya Amiga 3000. Designen är smäckrare och smartare än gamla A2000. Man har tveklöst lyckats få en PC-look. FOTO: ARNE ADLER

Nu är den här, den nya Amigan som alla, utom Commodore själva, talat om sen A2000 släpptes. Men vad är då en Amiga 3000?

En A3000 är enkelt uttryckt en Amiga 2000 som levereras ”färdigutbyggd” med de vanligast expansionsenheterna. Detta är inte helt sant, men fortfarande ganska nära sanningen.

I princip är en A3000 en kompakt liten låda som innehåller både en Amiga och några av de populäraste expansionsprodukterna till en Amiga 2000, nämligen snabbare processor, hårddisk, minne och deinterlacer (”flickerfixer”). Den rymmer mer, men det är de direkt märkbara skillnaderna.

Maskinen finns i två versioner, en med en 16MHz 68030 CPU och en 68881 matematikprocessor samt en med en 25MHz 68030 CPU och en 68882 matematikprocessor. Den senare konfigurationen motsvarar i hastighet ungefär en A2000 med en A2630 accelerator. Det finns också ytterligare en version med en större hårddisk.

A3000 har en hårddisk-kontroller direkt på moderkortet. Kontrollern använder 32-bitars DMA för att överföra data till minnet. Detta torde göra den till den absolut snabbaste kontrollern som finns till någon Amiga.

Mycket minne

Maskinen levereras med 2Mb minne, men den som vill ha mer behöver inte gå ut och köpa sig ett kort. Socklarna finns redan inne i maskinen, färdiga att ta emot upp till 16Mb RAM utöver de 2Mb RAM som maskinen levereras med.

Ännu en sak som finns på moderkortet redan från början är en deinterlacer. Denna tar dels bort flimmret i interlace, men förbättrar även bilden när interlace inte används. För att kunna använda den deinterlace:ade videosignalen måste man ha en multisync monitor. Dessa är relativt dyra, men resultatet blir en bättre, skarpare och mer ”proffsig” bild. Givetvis fungerar fortfarande ”vanliga” monitorer som t.ex A1084.

Videosignalen som deinterlacern ger ifrån sig kan dock inte användas för videoapplikationer då den inte är PAL-kompatibel.

A3000 är en ren 32-bitars arkitektur. Detta betyder att allt (med ett undantag) använder 32-bitars överföring av data. Detta gör maskinen snabbare rent generellt eftersom mer data kan överföras per klockcykel.

Det enda undantaget är customchippen som fortfarande använder sig av en 16-bitars databuss.

Ett förbättrat Agnus-chip som gör att man kan ha upp till 2Mb CHIPRAM är också en nyhet som A3000 är ensam om att ha. CHIPRAM är det minne som Amigans customchip använder och är därför viktigt för grafik och ljud. Att A3000 kan ha dubbelt så mycket sådant minne som nån annan Amiga är en fingervisning om att konstruktörerna tänkt sig att maskinen skall användas mycket till ljud och grafik.

Bättre för expansion

A3000 har även lite förbättrade expansionsmöjligheter.

- *De nya 32-bitars Zorro III kortplatserna. Dessa ser ut som, och är kompatibla med de 16-bitars Zorro II kortplatser som finns i en A2000. Zorro III* kort fungerar dock inte i en A2000.
- En ny CPU-expansionsport. Denna är helt olik den som finns i en A2000 och erbjuder helt nya (32-bitars) expansionsmöjligheter, som t ex RISC-processorer, RAM Cache och 68040-processor.

Datormagazin återkommer med en fullständig rapport och test av Amiga 3000 så fort Commodore lånat ut en till oss.

Björn Knutsson

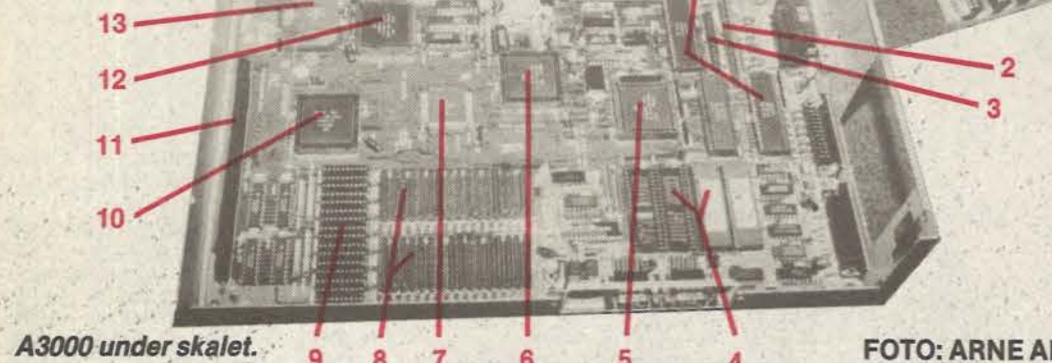
AMIGA 3000 FAKTA

Modeller:	A3000-16-40	A3000-25-40	A3000-25-100
Processor:	Motorola 68030/68881	Motorola 68030/68882	Motorola 68030/68882
Klockfrekvens:	16Mzh	25Mzh	25Mzh
RAM:	1 Mb chip/1Mb Fast	1 Mb chip/1Mb Fast	1Mb chip/1Mb Fast
Hårddisk:	40Mb	40Mb	100Mb
Pris:	Ca 25.000 kr	Ca 27.000 kr	Ca 29.000 kr

(OBS: Priser ex. 25 procent moms)

Övrigt på samtliga A3000-modeller:
Nya chipset (ECS). Inbyggd deinterlacer (flickerfixer), inbyggd SCSI-hårddisk-kontroller med 32-bitar DMA. 32-bitars acess till ROM, FastRAM och ChipRAM. Upp till 18 Mb minne på moderkortet. 2 Mb chipRAM och 16 Mb FastRAM. FastRAM kan vara av statisk typ så 68030 kan använda burst-modeacess till minne (snabbare). Fyra Zorro-III kortplatser varav två även har AT-kortplatsförlängning och en har videokortplats-förlängning.
Tre stycken interna utrymmen för 3.5-tums drivar (två är upptagna av hårddisk och diskdrive, den tredje kan vara diskdrive eller hårddisk).
Utgångar för multisync-monitor (31.5 KHz) och vanlig (15KHz) monitor. Mindre låda med mer genomtänkt placering av kortplatser. Batteribackupad klocka, RS232-serieport, parallellport, SCSI-port, joystick/mus, ljuspenneport, joystick-port.

A3000 under skalet



A3000 under skalet. FOTO: ARNE ADLER

Så ser den ut under skalet — den omtalade Amiga 3000! Datormagazins Pekka Hedqvist har lyft på locket och förklarar nedan var alla häftiga prylar i A3000 sitter.

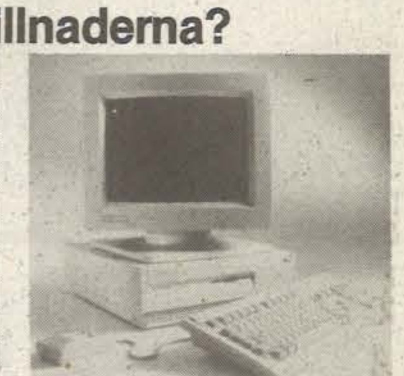
Den som sett A2000 under skalet ser direkt att mycket förändrats och att moderkortet fått en ny smartare design.

1. Kortplats-kort, 4 Zorro III, 2 AT, 1 Videkortplats
2. SCSI anslutning (intern)
3. Diskdrive anslutning (intern)
4. ROM expansioner
5. Super DMAC, DMA kontroller för SCSI
6. FAT Gary, system dekodare
7. 68030 25/26 MHz
8. 16Mb FastRAM (ZIP), support för burst-mode.
9. 1Mb FastRAM (DIP), kan ej användast samtidigt med nr.8.
10. Ramsey, Dynamisk/Statisk-RAM kontroller
11. 200 pin CPU expansion, t ex för 68040 CPU
12. Fat Buster, Bus/DMA kontroller
13. 68881/68882 FPU
14. Systemexpansionsbuss (här sitter nr. 1)
15. 2Mb ChipRAM (DIP)
16. Fat Agnus, 2Mb version, Blitter.
17. Super Denise, Grafik
18. Paula, Ljud och I/O
19. Amber, Video Display Enhancer kontroller (VDE) — tar bort flimmer.
20. Två st 8520, Serie/Parallell

Vad är skillnaderna?



A2000



A3000

Vad är största skillnaden mellan A3000 och A2000? Svaret beror lite på vad man menar. A3000 erbjuder egentligen inte så mycket nytt jämfört med en A2000. Den största skillnaden är paketeringen och priset.

Vad har då en A3000 egentligen som man inte kan få på en A2000?

- 2 Mb CHIPMEM. A3000 använder ett speciellt Agnus-chip som inte kan sättas in i en A2000.
- Zorro III kortplatser (32-bitars kortplatser). A2000 har bara Zorro II (16-bitar)
- Ny CPU-expansionsport. Helt olik den som finns på A2000. Vissa finesser hos A3000 kan endast en 68040 processor använda.
- 32-bitars access till CHIPMEM. Idag så är alla acceleratorkort till A2000 begränsade till 16-bitars access till CHIPRAM. Detta går MYCKET långsammare än 32-bitars för en 68020/68030.
- 32-bitars DMA. 32-bitars DMA är hemligheten bakom hårddisk-kontrollern som sitter i A3000.

BK

Amigan imponerade på USA-pampar

WASHINGTON DC (Datormagazin) Nu har en av världens största datorköpare fått upp ögonen för Amiga.

Det är amerikanska staten som låtit sig imponeras.

Och allt ägde rum i huvudstaden Washington DC på en exklusiv mässa för USA:s federala myndigheter.

FOSE står för "The Federal Government's Information Systems Conference and Exposition" och det är en stor mässa som arrangeras årligen i Washington DC.



Björn Knutsson

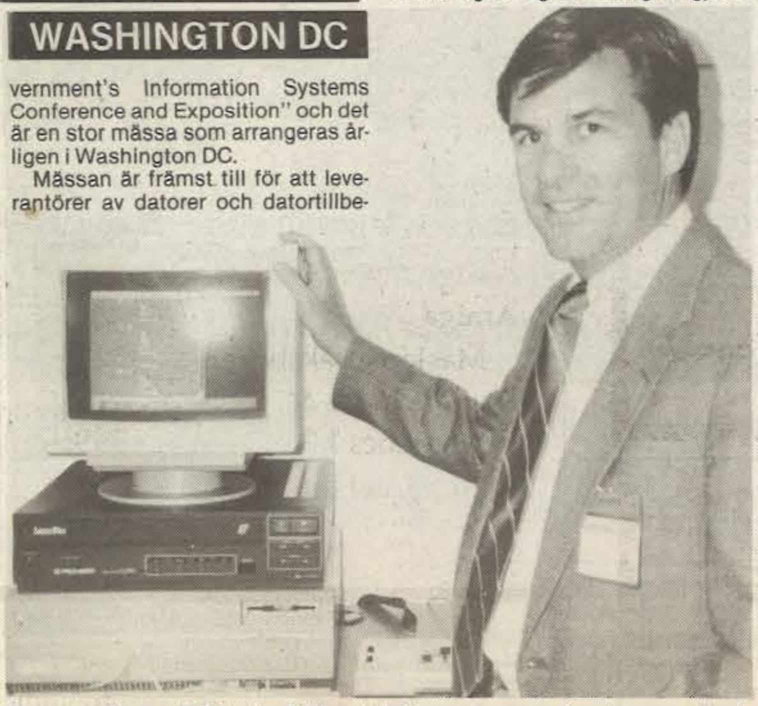
WASHINGTON DC

Mässan är främst till för att leverantörer av datorer och datortillbehör skall kunna presentera sina produkter för den amerikanska statens uppköpare. Eftersom staten är den största enskilda konsumenten av datorer i USA så betyder detta att de flesta leverantörer finns här.

Sammanlagt hade FOSE'90 66581 besökare och över 500 utställande företag.

Commodore USA startade i september 1989 en speciell grupp enbart för försäljning till den amerikanska staten. Det var denna grupp som visade upp sig på FOSE. Att det var Amigan man satsade på visas tydligt genom att man på ett hörn av montern visade man både en PC-klon och en Amiga, men i resten av montern bara Amiga.

En demonstration som drog folk var **3D-design** med Sculpt 4D, Turbo Silver och andra liknande program. Här kunde förvånade ingenjörer få se hur Amigan tog en ritning de gjort i **AutoCAD** på en PC och gjorde en ray-trace:ad 3D-bild av den. Uppenbarligen imponerade detta på många. En del berättade att de tänkte skaffa en Amiga enbart för att göra detta.



Commodores USA-chef Harold Copperman visade upp AmigaVision, Commodores nyligen presenterade multimedia-system.



Här, på Washington Convention Center i centrala Washington, arrangerades nyligen FOSE. En mässa där Amigan väckte stor uppmärksamhet bland amerikanska regeringspampar.

Imponerad militär

För de militärer som var där visades flygsimulatorer på Amigan. En 68030-baserad Amiga är mycket billig jämfört med andra maskiner med liknande kapacitet. För grundläggande flygträning verkade de flesta anse att den duger bra. En major som kom förbi berättade att de redan hade ett system med tre Amigor för deras helikopter-simulator.

Visual Reality Laboratories, som bl.a säljer **Distant Suns**, visade **Vista** och **Fractal Flights**. Med hjälp av dessa kan geologiska undersökningar genomföras direkt på skrivbordet.

Vista kan direkt ta en karta i digitalt format (den Amerikanska staten har färdiga sådana) och göra om den till ett 3D-landskap på skärmen.

Applikationerna för Vista och Fractal Flights är många. Man kan t ex undersöka vad som händer med en dalgång ifall en damm brister och den vattenfylls, vad som händer om havsnivån stiger ett par meter, var bästa stället för en parabol-antenn är, låta en befälhavare på en stridsvagn i förväg undersöka sitt mål från olika vinklar och se hur kullar osv skymmer sikten för ev. fiender, osv.

Med hjälp av Fractal Flights kan man också låta Amigan stå och räkna en hel natt och sedan få fram en animation av vad ett flygplan ser när det flyger igenom ett landskap.

Videoproduktion

Commodore visade givetvis också upp Amigan som hjälpmedel vid videoproduktion, men man hade även en station med en laserdisk och Commodores multimedia-program. Med hjälp av detta kunde man klicka på ett flygplan man vill ha information om.

På skärmen visades då information om flygplanet, medan en monitor bredvid visade en sekvens från laserdisken med bilder av flygplanet. Detta system är användbart både vid utbildning och presentation. Det som förvånade folk med detta system var både hur enkelt det var att sätta ihop egna presentationer och hur lågt priset var jämfört med andra system.

Sammanfattningsvis var det trevligt att för en gångs skull se Commodore visa framfötterna på en stor mässa. Man nöjde sig här inte med att bara visa att man hade genlock, multitasking etc. Man hade också tänkt igenom vad folk vill använda Amigan till och visade detta.

Datormagazins musiktävling:

Robert Wells utsåg segrare

Nu är den avgjord, Datormagazins svensk-norska musiktävling.

Segern i Amigaklassen gick till gruppen D-MOB/Turbo Brain i Karlskrona, Sverige. I 64-klassen kammade Prosonix från Vettre i Norge hem förstapriset.

— Vår musiktävling lockade hundratals deltagare och visar både på en överraskande hög kvalitét och ett enormt intresse för datormusik bland läsarna, säger Datormagazins chefredaktör Christer Rindeblad.

Reglerna för vår musiktävling var mycket enkla. Det gällde att göra den bästa melodin/låten på Amigan eller C64:an. Tävlingsdeltagarna fick använda vilket musikprogram som helst eller egna musikrutiner. Viktigast var att det låter bra.

Den 15 januari gick tävlingstiden ut. Och sedan dess har vi lyssnat på hundratals kompositioner av varierande slag. Och nyligen samlades vår Grand Jury för finalen dit endast tio låtar i varje klass nådde.

Som ordförande i juryn engagerade vi den berömda musikern **Robert Wells.** Och som bisittare hade vi musikproducenten Anders Oredsson, Datormagazins medarbetare Anders Jansson och Pekka Hedqvist samt chefredaktören Christer Rindeblad.

Att plocka ut de verkliga topplåtarna var inget enkelt jobb. Men till slut kunde juryn enas om tre vinnare:



Datormagazins musikjury i full fart med att lyssna på tävlingsbidragen. Fr v musikproducenten Anders Oredsson, chefredaktören Christer Rindeblad och den kände musikern Robert Wells.

Amigaklassen

• Förstapriset, 1.000 kronor i presentkort plus en Alcotini stereosampler, gick till gruppen D-Mob från Karlskrona med motiveringen: "en klart genomtänkt idé. Väldigt professionellt, med en viss enformighet dock. Med lite luft i musiken blir det en höjdare".

• Andrapris, Alcotini stereosampler plus 20 disketter, går till **"Dasse från Dalarna"**. Motiveringen var "respektlöshet där tekniken är ett hjälpmedel i sann Bröderna Djup- och Spike Jones-anda. Kul grafik med dofter av gödsel. Originellt.

64-klassen

Tekniskt fick 64-klassen svårt att hävda sig mot Amigakonkurrensen. I en jämförelse skulle därför de flesta 64-låtarna hamna långt ned på listan. Men ett bidrag var så bra att vi ansåg att det förtjänade ett extra förstapris på 1 000 kronor i presentkort. Och det gick till Prosonix från Vettre i Norge.

Deras låt **Illusions** är en lång mycket musikalisk låt med ett skönt lyft mot slutet. Nu ska det kanske avslöjas att gruppen Prosonix är halvproffs och faktiskt gör en del musik till datorspel utomlands. Men vi hade inget förbud mot proffs i tävlingen, så givetvis fick Prosonix delta.

Den kände musikern Robert Wells, som normalt själv spelar piano, var djupt imponerad av många bidrag. Så här säger han:

— Det var intressant med alla bidrag. De teoretiska kunskaperna är höga om datorer. Tyvärr är musiken ofta rätt enformig och tråkig. Dynamiken är viktig när man skriver musik och att hitta en personlig stil.

Vi vill samtidigt tacka **City Computer Centre** i Oslo, Norge, som skänkt priserna, de två Alcotini Stereosampler samt disketterna.

Info tar över AmigoTimes

■ Den amerikanska Commodore-tidningen Info har köpt upp Amigatidningen AmigoTimes vilket får till följd att de båda tidningarna slås ihop.

Enligt välinformerade källor står Info i begrepp att köpa tidningen Transactor for the Amiga som befinner sig i finansiella svårigheter.

Samma källor säger att Info lägger ner 64/128-delen och bli en ren Amigatidning.

DATALÄTT

Commodore

Tel. 0413-125 00

Gäller tom 21/6

Sveriges ledande på datatillbehör. Nu finns vi även i Göteborg!

SUPRA RAM 500
Amiga extra minne/klocka

785:-

PROWRITE
Ordbehand. med sv. ordlista 25 ex

Endast 795:-

naksha MOUSE
UPGRADE VERSION

- Universalmus
- Amiga, Atari, ST
- Hög precision (280 DPI)
- Musmatta
- Mushållare



495:-

2400 MODEM
kompletta modempaket

Från 1795:-

Disketter

3,5" MF2 DD	7.90/st
vid köp av 100	6.90/st

maxell-REA!

10 pack Maxell 3,5 MF 2DD	109:-
10 pack Maxell 3,5 Colour	149:-
20 pack Maxell + box	249:-
Maxell musmatta	59:-

Canon ion
Still Video Camera



5995:-

2" Disketter 39:-/st

Kompletta Amiga digitaliseringspaket 10.595:-
RING FÖR INFO!

CITIZEN AMIGA DRIVE

895:-

Ring för info om vårt breda 64 & ATARI sortiment

AMIGA

9-NÅLARS FÄRG-MATRISPRINTER
Commodore 1500 C. 2495:-
(Komplett med kablage)

24-NÅLARS FÄRG-MATRISPRINTER
MPS 1224 C. 4895:-

BOKREA!

Hardware Ref Manual	249:-
Amiga Dos Handboken	225:-
Amiga Maskinspråksboken	225:-
Rom includes & Autodocs 1.3	399:-
Rom Kernel Lib & Devices	379:-

Superbase PERSONAL
Helsvenskt registerprogram

495:-

Grafik/Bildhantering

Deluxe paint III	995:-
Deluxe Photolab	945:-
Deluxe Print II	525:-
Digipaint 3	895:-
DigiView Gold (inkl. DigiPaint 1)	1795:-
PhotonPaint 1.0	199:-
Photon Paint 2.0	1095:-

3-D, Raytracing & Animering

ANIMagic	795:-
ComicSetter	495:-
DigiMate III (kräver ARexx)	375:-
Forms in Flight II	1645:-
MovieSetter	495:-
Sculpt 4D	4495:-
Turbo Silver	2295:-
VideoScape 3D	1295:-

Presentation

Deluxe Video III	845:-
Director	595:-
Elan Performer	795:-

Videotextning

Pro Video Plus	2695:-
VideoTitler	1295:-

Ordbehandling

Excellence (1MByte)	2295:-
KindWords 2.0	645:-
ProWrite	995:-
Works	2145:-

Databas/Register

SuperBase Personal 2	1195:-
SuperBase Professional	2295:-
Family Tree (släktforskningsprogram)	489:-

Glosprogram

Läxan	295:-

Terminalprogram

ATalk III	825:-
OnLine! Platinum Edition	595:-

Musik

Aegis Sonix	625:-
Amiga MIDI Power Pack	795:-
AudioMaster II	795:-
MIDI-Interface	345:-
Music X	2445:-

Programmeringsspråk

ARexx & WShell	695:-
Arg Asm Assembler	895:-
DevPack Assembler V2.14	795:-
HiSoft BASIC	995:-
Lattice C V5.04	2625:-
Lattice C++	2895:-

Desktop publishing

PageSetter II	850:-
PageStream V1.8	2195:-
Professional Page V1.3	3500:-
CG Outline Fonts	1650:-
PixelScript v1.1 Postscriptemulering till martisskrivare	995:-

CAD/Vektorbaserade ritprogram

Aegis Draw 2000	2395:-
IntroCAD	645:-
Professional Draw V2.0	RING!

Kalkyl

MaxiPlan PLUS	1895:-
SuperPlan	1195:-

Bokföring

AmigaBok (FAR godkänt)	1795:-
Home Desktop Budget	495:-

Mac-Emulator

A-Max (inkl. 128KB Mac ROM)	3395:-

Spel Amiga

Black Tiger	269:-
Dragon's Breath	345:-
F-16 Combat Pilot	269:-
F-16 Falcon	295:-
F-16 Falcon Mission Disk	175:-
Future Wars	269:-
Infestation	345:-
Interphase	149:-
It Came From The Desert	345:-
North & South	269:-
Popolous	295:-
Pro Tennis Tour	269:-
Quartz	99:-
Shoot 'em Up Construction kit	295:-
Sim City (512 KB)	345:-
Space Quest III	345:-
Stunt Car Racer	269:-
X-out	275:-

Nyheter!

688 Attack Sub	295:-
Antheads (Desert datadisk)	175:-
Crackdown	295:-
Dragon's Lair II	545:-
E-Motion	295:-
F-29 Retaliator	295:-
First Contact	295:-
Italy '90	275:-
Jumping Jackson	249:-
Knights of the Crystallion	345:-
Leisure Suit Larry III	345:-
Midwinter	365:-
Nuclear War	295:-
Pirate	280:-
Rainbow Islands	269:-
Sherman M4	295:-
Space Rogue	345:-
Tower of Babel	295:-
TV Sports Basketball	295:-
Warhead	295:-
Xenomorph	295:-

Möss/Tillbehör

Musmatta	79:-
Naksha universalmus	495:-
Trådlös mus	1095:-
Boing! – Optisk mus	1295:-

Joysticks

King Shooter (3 handtag)	199:-
TAC II svart/vit	149:-
WICO Bathandle/Redball	249:-
WICO Super Three -Way	349:-
Zip Stik (Auto fire)	179:-

Diskboxar

3.5" för 40 st	79:-
3.5" för 80 st	99:-
5.25" för 100 st	99:-

Litteratur Amiga

Amiga Applications	235:-
Amiga DOS Manual	295:-
Amiga Programmer's HB 1	295:-
Amiga Programmer's HB 2	295:-
Inside Amiga Graphics	235:-
Nyckeln Till C	195:-
Programmera 68000	395:-
Programmering i C	295:-
Viruses – A HighTech Disease	265:-

Abacus Böcker

1	Amiga for Beginners	199:-
2	Amiga BASIC I & O	325:-
3	3-D Graphics Prog. in BASIC	265:-
5	Tricks & Tips	265:-
6	System Prog. Guide	395:-
7	Advanced System Programmer's Guide	395:-
8	Amiga DOS Inside & Out	265:-
9	Disk Drives Inside & Out	365:-
10	C for Beginners	265:-
11	C for Adv. Programmers	365:-
12	More Tricks & Tips	265:-
13	Graphics Inside & Out	265:-
14	Desktop Video Guide	265:-
	Amiga DOS Quick Reference	135:-

POSTORDER
DATALÄTT
Box 119, 241 38 Eslöv
Tel. 0413-125 00

SKÅNE
OBS! Ny adress!
DATALÄTT
Bruksg. 32, 241 38 Eslöv
Vard 10-18, Lörd 9-13
Tel. 0413-125 00

GÖTEBORG
DATALÄTT
Backaplan, Färgfabriksg. 1
Vard 10-18, Lörd 10-14
Tel. 031-22 00 50

Syd-Svenska Reklam konsult, 0413-112 70

Gratis dataterminaler till 50.000 svenskar!

Snart går startskottet för jättesatsningen Teleguiden — och du kanske blir en av de utvalda som får en hel datautrustning gratis.

Sammanlagt 50 000 små datorer kommer att delas ut i en första etapp. Och redan om fem år ska en halv miljon svenskar äga en apparat med behörighetskort som ger tillträde till en hel uppsjö smarta tjänster.

I Datormagazin får du veta vilka godbitar som kommer att serveras och vad du behöver göra för att få en egen gratisterminal.

Också du som redan skaffat videotex till din Amiga eller C64 kommer automatiskt med i nya Teleguide. För att få ta del av alla tjänster krävs dock att du också har ett så kallat SMART-card och en speciell kortläsare till din dator.

Ett plastkort — stort som ett vanligt kontokort eller bankomatkort — är själva nyckeln till Teleguide. Enda skillnaden är att en SMART-card inte har någon magnetremsa. I stället finns en mikroprocessor, stor som en 50-öring, inlagd i kortet. Det är denna lilla inbyggda dator på 20 kilobyte som öppnar alla dörrar för en mängd inprogrammerade "spärrade" tjänster.

Det är datajätten IBM som tar fram kortet och som också bestämmer hur den färdiga terminalen ska se ut ut.

När Datormagazin besöker Televerket för att ta en bild på den nya Teleguide terminalen så möts vi av *mycket hysch-hysch och hemlighetsmakeri.*

Ingen vet ännu exakt hur den färdiga terminalen kommer att se ut eller vilket företag som kommer att tillverka den. IBM har inte så små terminaler på sitt tillverkningsprogram så troligtvis kommer det att bli Philips, Salora eller något annat välkänt företag som till sist får jätteordern. Men det är också tänkbart att det blir ett "teamwork" mellan två eller flera företag.

Minitel förebild

Förebilden är franska Minitel. Här är det Philips som har konstruerat terminalerna och mycket talar för de svenska kommer att se likadana ut.

Själva grundkonceptet är, enligt IBM, enkelhet i kombination med litet format. Skärmen blir på nio tum, medan tangentbordet får enkla funktionstangenter, knappar för bläddring framåt och bakåt, avloggningstangent och hjälptangent. Fyra telefonkataloger staplade på varandra — så stor blir terminalen....

När man stoppar in sitt SMART-card i datorn får man tillgång till en lång rad tjänster som idag inte finns på videotex. Ett framtidsscenario för Teleguiden kan därför se ut ungefär så är:

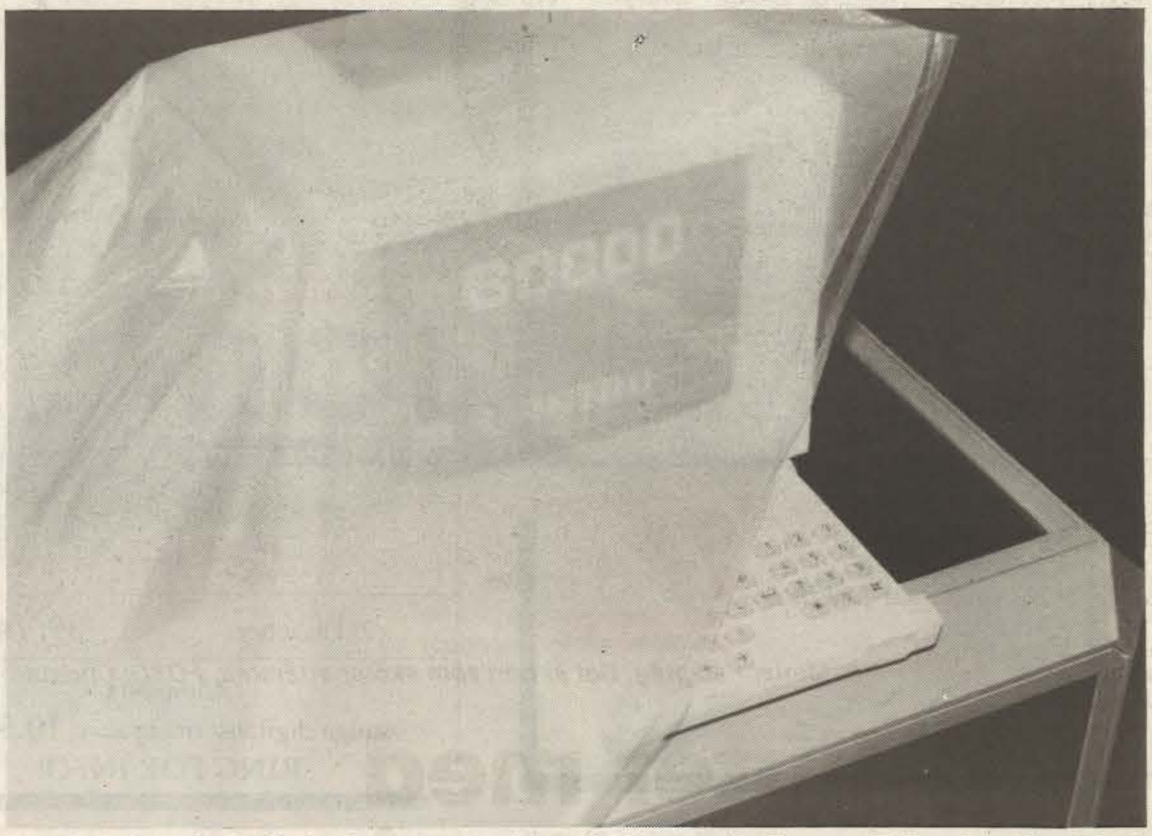
- Du skickar en hel drös med elektronisk post till dina brevvänner hemma och utomlands. I breven berättar du att du just har blivit miljonär.
- Du kollar saldot på bankkontot och passar samtidigt på att betala hyran, avbetalningen på bilen och en del andra räkningar.
- Saldot avslöjar att du fortfarande har 995 000 kronor kvar av vinsten som du kammade hem några timmar tidigare på V65. (Naturligtvis gjorde du din insats direkt hemma vid datorn, fem minuter före start på Solvalla.)
- Sedan du bläddrat lite i några postorderkataloger så beställer du hem en hel garderob med nya häftiga sommarkläder — för leverans på morgonen nästa dag.
- Lite senare kollar du marknaden för sista-minuten-resor och bestämmer dig för en "bussresa" med några kompisar till Mallorca. Kompisarna får glädjefnatt när beskedet dimper ner i deras brevlådor samma kväll.
- Medan du njuter av anrättningen kollar du in de senaste börsnoteringarna jorden runt och köper aktier för 100 000 kronor på Hongkong-börsen...

Finessen är att du kunnat göra allt det här hemma vid skrivbordet en lördagskväll. För Teleguide finns inga tidsspärrar, den går att utnyttja dygnet runt.

Är det kanske därför som den franska succén Minitel används som allra mest efter klockan tio på kvällen? Det handlar om att fylla tomrum och göra saker också på udda tider. Äntligen har det gamla talesättet "time is money" fått ett konkret innehåll.

Sexspel förbjudet

Andra dagar när du inte du inte har ett fett bankkonto som medger sådana här vilda utsvävningar så kan du roa dig med att utmana kompisar landet runt på häftiga simulator — och rollspel, du kan kolla din biorytm och ditt horoskop eller logga in dig på något klotterplank som ständigt står öppet jorden runt.



Hemlighetsmakeriet är fortfarande stor kring de dataterminaler som Televerket ska dela ut gratis. Men för Datormagazin lyfte Televerket lite på förlåten...

Det enda som svenska Teleguide inte tillhandahåller är olika typer av vålds- och sexspel. Inte heller förmedlar Teleguide kontakt med firmor som erbjuder avancerade sextjänster.

Nästa stora, viktiga etapp för svenska Teleguide blir att försöka koppla ihop de många datatjänsterna internationellt. Det har också redan börjat dyka upp kommunikationsprotokoll som löser problemen med att länka samman olika videotex-system.

På så sätt ska också vi i Sverige få tillgång till en mängd kontinentala dokumentationscentraler och databaser, som har miljardtals fakta och är öppna dynet runt. Också ett stort antal privata BBS:er över hela Europa väntas bli ihopkopplade med vår Teleguide.

Styrkan med franska Minitel ärjust att det finns en sådan otrolig mängd med olika tjänster: nära 15 000. Med sina drygt fem miljoner terminaler är Frankrike också Europas i särklass datatätaste land.

I Sverige finns redan en teknik som är fullt i klass med Frankrikes. Däremot har vårt Videotex-system aldrig blivit samma folkliga succé utan mest en exklusiv service för datakunniga privatpersoner och små och stora företag. Tack vare Gula Tidningens videotex-paket har både antalet tjänster och abonnemang skjutit i höjden. I dag abonnerar 30 000 på videotex och antalet tjänster stiger oavbrutet.

250 miljoner

Det är därför Televerket — Esselte och IBM nu satsar så hårt på att arbeta in nya Teleguide. De tre företagen pumpar in 250 miljoner kronor i en första etapp. Detta är landets i särklass största informationssatsning sedan omläggningen till högertrafik.

Esselte svarar för själva paketeringen av tjänster, IBM för allt tekniskt och Televerket för att nya Teleguide-nätet knyts samman över hela Sverige. Det är också till Televerket man ska gå för att hämta sin terminal, få den reparerad, få skötselråd och andra allmänna anvisningar.

Redan i dag går det att teckna en så kallad intresse anmälan för Teleguide. På Televerkets kontor finns blanketter som du antingen kan gå dit och fylla i eller faxa in. På blanketten ska du kryssa för om du är intresserad av att bli Teleguide-abonnent och vad du tänker använda din Teleguide-terminalen till, om du skulle få en.

Bara en typ av terminal med monokrom skärm kommer att lanseras i en första omgång. Mot en tilläggsavgift ska det också gå att få en färgmonitor till Teleguide.

I Sverige blir Teleguide i första hand ett system med målet att få användarna att lägga över sina affärer på Teleguide/Videotex. För att systemet inte ska kunna misssbrukas får alla abonnenter ett SMART-card med personlig kod.

Trettonåriga datafreaket Olle ska alltså inte kunna sitta hemma när föräldrarna är borta på midagg och boka en hel Boeing 747.

Bland de många tjänsteproducenter som redan tecknat intresse för nya Teleguide finns bland andra Trygg-Hansa, Fritidsresor, affärsreseföretaget TMG (Travel Management Group), ATG (AB Trav och Galopp) samt inte minst SE-banken, som nu satsar stenhårt på att förvandla Teleguide till framtidens betalningsförmedling. Är du kund hos SE-banken är alltså chansen större att du ska få en terminal och kunna utnyttja en mängd banktjänster gratis eller till låg kostnad.

Att få en Teleguide-terminal kommer alltså inte att kosta något, i alla fall inte om du nöjer dig med en enkel ursprungsversion. Däremot kommer din telefonräkning att belastas med en extra abonnemangsavgift på 50 kr i månaden, samtidigt som du får betala en enhetstaxa på ca 25 öre när du ringer upp. Dessutom debiteras du olika taxor (0-10 kr) för de tjänster du använder.

Några få tjänster — som SOS-alamering, väderrapporter, nummerupplysningar, nyheter i sammandrag osv — väntas bli fria eller nästan gratis.

Lars Sjökvist

Så får du kontakt med Teleguide

För att få en mer fullständig bild av hur Teleguide kommer att fungera frågade Datormagazin Televerkets informationsansvarige på videotex, Tor Krusell, om det nya systemet:



Vill du ha en gratis dataterminal, skriv då till Televerket Videotex Center, Rosenlundsplatsen 5, 2C11, 403 35 Göteborg. Eller faxa till tel 031-11 95 37.

DM: När börjar de första terminalerna delas ut och hur sker distrubitionen?

— Utdelningen börjar under första kvartalet 1991 och de utvalda får själva gå till televerket för att hämta sin terminal och få instruktioner.

DM: Hur många tjänster blir det totalt i Teleguide?

— Det vet vi inte ännu. Det beror på vad som står på de intresseanmälningarna som kommer in och på vilket gensvar vi får från de deltagande företagen.

DM: Kommer terminalen att spridas geografiskt jämt fördelat som i Frankrike?

— Nej, först och främst ska vi knyta samman tjänsteproducenterna och de som är intresserade av deras information.

DM: Hur går det för de av Datormagazines läsare som redan har en videotexutrustning, kommer de automatiskt med i Teleguide?

— Ja, de kommer att kunna ansluta sig med den utrustning de redan köpt. För att komma åt de spärrade tjänsterna på Teleguides SMART-card måste de däremot ha en särskild kortläsare till hemdatorn.

DM: Hur får man ett SMART-card med kortläsare, räcker det med att teckna sig på en intresseanmälan för Teleguide?

— Det är ett bra sätt att visa intresse, men det garanterar inte att man kommer med.

DM: Så du kan inte säga rent ut hur jag ska göra för att få en Teleguide-utrustning?

— Nej, även att det skulle göra väldigt många människor glada. Det är redan 10 000-tals som har visat intresse, men vi kan inte garantera något ännu. Allt är beroende på vilka företag som kommer med.

DM: Blir det många udda tjänster som spel och klotterplank?

— Det finns redan en hel del på videotex idag och finns det ett uttalat intresse kommer det att bli tex många fler interaktiva spel än idag.

DM: Kommer det att finnas kontakttjänster i stil med "heta linjen"?

— Det är en svår gränsdragning. Men vi vill till varje pris undvika aseriösa jänster med pornografiska innehåll.

DM: Men för olika typer av spel kommer det väl inte att finnas några spärrar?

— Nej, det är ju inget fel med det...

DM: När får jag och alla andra veta om vi får en Teleguide-terminal?

— Vi kommer att lämna besked i slutet av året och i början av nästa år. De som redan anmält sitt intresse kommer dessutom att få fortlöpande information om vad som händer.

DM: Är det viktigt att berätta vad man tänker använda terminalen till?

— Det är väldigt bra att ha en motivering till varför man vill vara med i Teleguide. Och det är absolut inget negativt att skriva att man tänker använda sin terminal till olika typer av spel.

DM: Har videotex blivit en flopp?

— Absolut inte. Det är inte många branscher i Sverige som ökar omsättningen med 30 procent på ett år.

DM: Kan Teleguide bli en ännu större succé?

— Javisst. Men för att det ska fungera riktigt bra så måste vi ha in förslag från tex Datormagazins läsare, där de talar om vilka tjänster de vill ha.

DM:Så ni kommer att lyssna på signalerna från Datormagazin på Televerket?

— Definitivt. Det är jätteviktigt. Jag kan tänka mig att era läsare saknar en hel del spel som är jätteintressanta. Så bara sätt igång och skriv till oss...

Lars Sjökvist



Datormagazins Göran Fröjdh (längst till vänster) intervjuar kultförklarade Jeff Minter, som alltid har sin mamma Mrs Minter i släptåg. Det är hon som sköter affärerna. FOTO: Christer Rindeblad.

Jeff Minter med mamma i släptåg

LONDON (Datormagazin) Bland alla cityklädda damer och herrar på ECTS-mässan i London nyligen, fanns en som skilde sig markant från *mängden.*

***Jeff Minter* var personen i fråga och han kom iklädd fårullsväst med sin mamma i släptåg.**

Mrs Minter är nämligen den som har hand om sonens affärer.

Programmerings-gurun avslöjade att han faktiskt har en del nya spel på gång.

Jeff Minter, som sedan några år tillbaks bor ute på den walesiska landsbygden med två får och en katt, är väl knappast okänd för någon. I början och mitten av 80-talet blev han kultförklarad efter bl a "Mutant Camels"-trilogin.

Jeff hade inte speciellt mycket gott att säga om de spel som visades på ECTS:

— Det mesta har jag sett många gånger förut, det enda som lagts till är bättre grafik. Egentligen så är det ganska onödigt med en massa grafik i ett shoot-em-up. I ett bra shoot-em-up hinner man inte titta på grafiken — gör man det så dör man...

Fanns det då inget bra?

— Jo, faktiskt — E-Motion. Det var bland det knäppaste jag sett hittills (observera att detta är en kompli-mang från Jeff).

Idag så arbetar Jeff mycket för Atari och alla Llamasofts produkter distribueras av Arc (ett av Ataris varumärken).

— Det är inte så att jag har slukats av Atari, säger Jeff.

— Tvärtom, de ger mig fria händer att göra vad jag vill.

Spel på gång

Just nu jobbar Jeff Minter på shoot-em-upspelet Defender II som ska bli klart någon gång i höst till Amiga/ST.

— Jag gillar shoot-em-ups, men de måste ha en bra spelbarhet. Själv ser jag alltid till att det finns något extra i mina spel, någon detalj som ingen gjort förut.

— I Defender II har jag till exempel lagt in en extra-robot som åker omkring och hjälper spelaren att skjuta ner skurkarna. Roboten styr man inte utan den "tänker" för sig själv. Det tror jag ingen gjort tidigare.

För alla fantaster så kan vi berätta att alla godingarna ur Jeff Minters produktion fortfarande finns att köpa. Till C64 finns också en samlingsutgåva, "Yak's Progress", med bl a kamelerna.

Till Amiga

Jeff Minters klassiker Super Gridrunner, som hittills släppts bara för Atari, kommer också snart ut til Amiga.

Jeff Minter tillhör den grupp av människor som förblir ganska oberörda av vad som händer runt omkring dem. Det är därför mamma är med. När det så är dags att fotografera Jeff, så får mamma rycka in för att befria Jeff från mackan som han sitter och tuggar i sig.

Lamadjur är Jeffs stora intresse här i livet. I alla Jeffs spel finns lamor med på ett eller annat sätt (inte för inte heter hans företag Llamasoft). Själv förklarar han sin förtjusning för djuren så här:

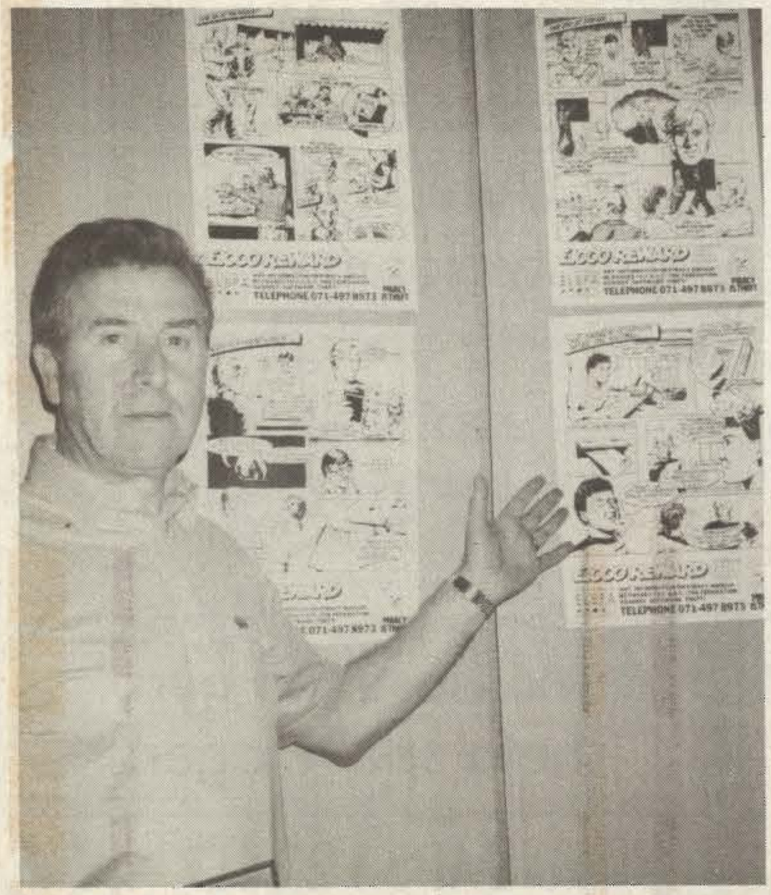
— Lamor är koola, helt enkelt. Jag har alltid velat ha en farm med lamadjur. Det har faktiskt ryktats att han skulle ha ett par lamadjur hemma. Men detta är alltså fel.

— Jag har helt enkelt inte plats där hemma nu. Men när jag får råd ska jag köpa en större gård och då köper jag nog ett par djur...

Göran Fröjdh

Nu går den engelska spelindustrin till motattack:

FÅNGA EN PIRAT OCH TJÄNA 10 000:—



En f d Scotland Yard-kommissarie Bob Hay leder nu jakten på europas pirater. Han erbjuder 10 000 kronor i belöning för varje pirat man kan gripa och fälla i domstol.

MALTA (Datormagazin) 10.000 kronor i belöning om ni anger en piratkopierare.

Så tänker speltillverkarna angripa problemet med den växande piratkopieringen av datorspel.

I vår drar man igång en väldig kampanj med affischer och annonser för att stoppa piraterna.

Piratkopieringen var ett givet ämne för Computer Arena 90. Bedömare inom industrin anser att att man nu förlorar miljardbelopp på alla de piratkopierade spel som sprids över hela Europa på Copy-partyn och via BBS:er.

I England har ELSPA organiserat en speciell polisstyrka döpt till FAST (Federation Against Software Thiefs) och ledd av en f.d. kriminalkommissarie vid namn Bob Hay.

I ett tal under Computer Arena 90 förklarade Bob Hay krig mot piraterna. Ett krig som ska föras på många fronter.

— Dels måste vi få en samordnad lagstiftning för hela Europa som gör det olagligt att arrangera copy-partys och driva BBS:er som sprider piratkopior, förklarade han under konferensen.

— Dels satsar vi på en massiv kampanj med affischer och annonser.

Utgivare av datortidningar utlovade under konferenser och gratis publicera dessa annonser.

En nyhet i denna kampanj är att FAST erbjuder en belöning på upp till 10.000 kronor till den som tipsar FAST om pirater. Belöningen utbetalas dock endast om piraten kan gripas och fällas i domstol.

I samarbete med engelska polisen planerar också FAST razzior mot copy-partyn och BBS:er som sprider piratkopior.

— Vi måste också få stopp på de s.k User Groups som ägnar sig åt "swapping" av piratkopior, förklarade Bob Hay. Och jag vill vädja till datorpressen att inte publicera annonser från dessa s.k. User Groups.

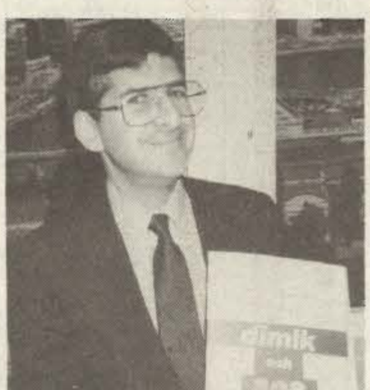
Christer Rindeblad

Heta linjen mot pirater

Nu startas heta linjen mot piratkopiering.

Det är Dimik — datorföretagens intresseförening mot illegal kopiering — som öppnar en telefonlinje där folk dygnet runt kan ringa och anmäla piratbrott.

— Är det angiveri, tja kanske det, säger Lars Gustafsson, jurist på Dimik.



I Sverige startar intresseorganisationen Dimik en Het Linje dit man kan ringa och ange pirater, berättade Keen Wasch från SPA.

Tanken bakom DIMIK Hotline, som den heter, är att minska piratkopieringen på företagen.

— Enligt en undersökning vi gjorde är två av tre program som används på företagen piratkopierade. Och det måste vi få bukt på, förklarar Lars Gustafsson.

Folk ska kunna ringa anonymt till telefonen både dag och natt för att ställa frågor om datorprogrammen, samt även ange sin piratkopierande chef.

När folk i "branschen" talar om piratkopiering är det nyttoprogram till PC man främst tänker på. Datorspelen nämns bara i förbifarten och anses inte vara det största problemet. Det är bara i undantagsfall som Dimik engagerar sig i datorspel. Exempelvis fallet med den kristianstadsbon som dömdes till fyra månaders fängelse för piratkopiering.

— Det är vanliga människor som piratkopierar, de är inga kriminella, förklarar Ken Wasch för SPA — Software publishers Association.

Därför har SPA satt samman en folder och ett datorprogram (fritt att kopiera) för att informera de ansvariga på företagen om vad som gäller. Genom en fond har SPA kunnat ge bidrag till Dimik så att man även kan genomföra samma kampanj i Sverige.

SPA åker ut till företagen och går igenom vilka program som finns installerade på de anställdas datorer och om de har rätt att använda dem i arbetet.

Genom samarbetet mellan Dimik och SPA kommer man även att göra så på de svenska arbetsplatserna.

— Vi gör det inte för att sätta åt dem, hävdar Ken Wasch. De företag vi kommer på med illegala kopior bättrar sig för det mesta och skaffar licens för programmen.

— Det gäller att informera om de lagar och regler som gäller, säger Wasch.

Lennart Nilsson

FOTNOT. Dimiks hotline har telefonnummer 08-428666.

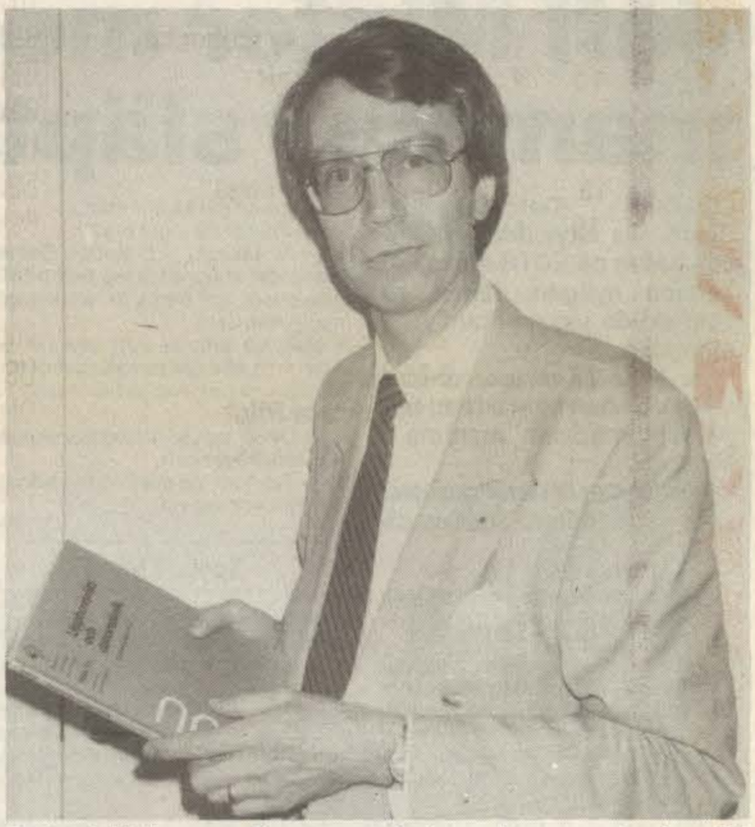
Han skrev nya lagen

Kompiskopiering av datorspel är lagligt!

Däremot kan det vara förbjudet att köpa eller ta emot piratkopior av främlingar samt att organisera copypartys!

Det säger hovrättsassessor Roland Halvorsen, regeringens sakkunnige och mannen som ansvarat för ändringar i upphovsrättslagstiftningen som gäller skydd för datorprogram.

Nedan ger Roland Halvorsen svaren på de tio vanligaste frågorna kring piratkopiering:



Roland Halvorsen är mannen bakom den svenska lagstiftningen mot piratkopiering. Här ger han svaret på de vanligaste frågorna i ämnet.

De senaste sex månaderna har två svenskar dömts för piratkopiering av datorspel. Att det är förbjudet att kopiera och sälja datorspel vet redan de flesta. Men är det också förbjudet att knäcka spel, ordna copypartys och swappa?

Det finns en person i Sverige som kan ge direkta besked. Nämligen hovrättsassessor Roland Halvorsen, rättssakkunnig på regeringskansliet Rosenbad i Stockholm. Roland Halvorsen var också en av de experter som utredde och skrev den nya upphovsrättslagstiftningen.

Datormagazin har träffat honom och ställt tio vanliga och raka frågor om piratkopering. Här har ni Roland Halvorsens svar:

1. Är det tillåtet att ta bort kopieringsskydd från datorspel och göra en kopia av spelet för eget bruk hemma?

Ja, lagen hindrar int detta. Sedan spelar det ingen roll om det står något annat på spelförpackningen.

2. Är det tillåtet att köpa ett datorspel i original, kopiera det, sälja originalet och själv behålla kopian.

Ja, det är tillåtet inom rimliga gränser. En alltför omfattande verksamhet kan betraktas som kommersiell och därför otillåten.

3. Är det tillåtet att göra kopior av datorspel och ge till syskon och goda vänner gratis?

Ja, kompiskopiering i hemmet är tillåtet, både vad gäller nyttoprogram och datorspel. Men endast enstaka exemplar. Verksamheten får inte ha någon omfattning. Och man ska minnas att det endast gäller en snäv vänkrets. Arbets- och klasskamrater räknas inte utan vidare till denna krets. Det är också förbjudet att kopiera datorprogram som används i arbetet.

4. Är det tillåtet att swappa? Med andra ord, byta kopior av datorspel med folk i organiserad form, exempelvis genom klubbar eller brevvänner?

Nej. Så fort verksamheten är organiserad och utanför en mycket snäv vänkrets är all kopiering förbjuden.

5. Är det tillåtet att organisera copypartys? Med andra ord arrangera och bjuda in folk till ett möte vars syfte är att kopiera och byta datorspel?

Nej, det är förbjudet. Då har man klart passerat gränsen för det lagliga. Arrangörerna kan dömas för anstiftan till brott och straffet är detsamma som för brott mot upphovslagen, dagsböter eller upp till två års fängelse. Och polisen är egentligen skyldig att slå till mot sådana copypartys.

6.Riskerar en sysop (organisatör av ett Bulletin Board System -BBS-) något straff om det finns piratkopierade datorspel i filarean?

Ja, det är samma sak som klubbar och copypartys, en organiserad form av byte av kopierade datorprogram.

7.Är det tillåtet att ta ett originalprogram, programmera om det delvis och sedan distribuera det? Och var går i så fall gränsen för när programmet är att betrakta som ett eget verk?

Nej och ja. Det är tillåtet att bearbeta ett program men inte att sprida det vidare i bearbetat skick. Det handlar om grundläggande upphovsrätt. Gränsen är givetvis svår att sätta och bör prövas från fall till fall. En gräns kan vara att när upphovsmannen inte alls länge känner igen sitt program så är det ett nytt verk. Men man bör vara mycket försiktig när man testar gränserna för det tillåtna.

8. Är det straffbart att KÖPA eller gratis ta emot samt inneha piratkopierade datorspel? Vad är i så fall straffet?

Ja, det kan det faktiskt vara. Att ta emot eller köpa ett dataprogram som man vet eller anar är en piratkopia kan vara en form av häleri och faller under brottsbalkens bestämmelser. Och man riskerar mellan sex månader till två års fängelse.

9. Hur stor risk löper man att åka dit för piratkopiering?

Det kräver ju att någon anmäler brottet. Men åklagaren kan faktiskt väcka åtal utan någon anmälan. Och polisen är faktiskt skyldig att slå till mot copypartyn om de får vetskap om det. Men i praktiken är risken då rätt liten.

10. Varför har så få åkt dit ännu för piratkopiering?

Som jag sa, lagstiftningen är ny. Det har kommit in få anmälningar och det tar sannolikt viss tid innan både polis och allmänhet får klart för sig hur den ska tillämpas.

Christer Rindeblad

TOP-50

1	☆	**Pirates!**	MicroProse	Amiga, Atari ST, C64, PC
2	☆	**Midwinter**	Rainbird	Amiga, Atari ST
3	☆	**Conqueror**	Rainbow Arts	Amiga, Atari ST, PC
4	▼	**F-29 Retaliator**	Activision	Amiga, Atari ST
5	☆	**Sherman M4**	US Gold	Amiga, Atari ST
6	☆	**Space Bike**	Impressions	C64
7	☆	**Leisure Suit Larry 3**	Sierra On Line	Amiga, PC
8	▼	**Super Wonderboy**	Activision	Amiga, Atari ST, C64
9	▼	**X-Out**	Rainbow Arts	Amiga, Atari ST
10	☆	**Italy 1990**	US Gold	Amiga, Atari ST, C64
11	▼	**Rainbow Islands**	Ocean	Amiga, Atari ST, C64
12	▲	**688 Attack Sub**	Electronic Arts	Amiga, PC
13	▼	**Paris - Dakar**	Tomahawk	Amiga, Atari ST,PC
14	▼	**Wayne Gretzky Icehockey**	Bethesda	Amiga, PC
15	▼	**Pro Tennis Tour**	UBI Soft	Amiga, Atari ST
16	▼	**Rock´n´Roll**	Rainbow Arts	Amiga, Atari ST,C64,PC
17	☆	**Heavy Metal**	US Gold	Amiga, Atari ST, C64
18	☆	**Super Puffy´s Saga**	UBI Soft	Amiga, Atari ST
19	▲	**Space Ace**	Readysoft	Amiga, Atari ST
20	☆	**A.M.C**	Dinamics	Amiga, Atari ST, C64
21	▼	**Xenomorph**	Pandora	Amiga, Atari ST, PC
22	▲	**Renaissance**	Impressions	Amiga, Atari ST
23	▲	**E-Motion**	US Gold	Amiga, Atari ST
24	■	**F-16 Combat Pilot**	Digital Integration	Amiga, Atari ST, PC
25	▼	**Shadow of the Beast**	Psygnosis	Amiga
26	▼	**Sim City**	Broderbound	Amiga, PC, C64, Mac
27	☆	**Ivanhoe**	Ocean	Amiga, Atari ST
28	▼	**Kid Gloves**	Mirrorsoft	Amiga, Atari ST
29	▲	**Warhead**	Activision	Amiga, Atari ST
30	▼	**Bomber**	Activision	Amiga , Atari ST, C64, PC
31	☆	**Zombi**	UBI Soft	Amiga, Atari ST, PC
32	▲	**Kick off**	Anco	C64, Amiga, Atari ST
33	☆	**Jumpin´ Jacksons**	Infogrames	Amiga, Atari ST
34	▼	**Clown-o-Mania**	Starbyte	Amiga, Atari ST
35	▲	**P 47**	Microprose	Amiga, Atari ST
36	▲	**Batman - The Movie**	Ocean	C64, Amiga, Atari ST
37	▼	**Pipe Mania**	Empire	Amiga, Atari ST,C64
38	▲	**It Came From the Desert**	Mirrorsoft	Amiga
39	☆	**Cloud Kingdoms**	Mirrorsoft	Amiga, Atari ST, C64
40	▲	**Dragons Breath**	Pallas	Amiga
41	▲	**Testdrive 2**	Accolade	Amiga, Atari ST, C64, PC
42	▼	**Chaos Strikes Back**	Mirrorsoft	Atari ST
43	▲	**North & South**	Infogrames	Amiga, Atari ST
44	▼	**Tom & Jerry 2**	Magic Bytes	Amiga, Atari ST, C64
45	▲	**First Contact**	Rainbird	Amiga
46	☆	**International Wrestling**	Hewson	Amiga
47	■	**Iron Lord**	UBI Soft	Amiga, Atari ST
48	▲	**Black Tiger**	US Gold	Amiga, Atari ST,C64
49	▼	**Mystery of the Mummy**	Rainbow Arts	Amiga, Atari ST
50	▼	**Kenny Dalglish Soccer**	Impressions	Amiga, Atari ST

BODEN	
Data Cult	0921-100 57
BORLÄNGE	
Datashopen	0234-804 34
BORÅS	
Databutiken	033-12 12 18
Huss Hemdata	033-12 68 18
EKSJÖ	
Chara Data	0381-104 46
ESLÖV	
Datalätt	0413-125 00
GÄVLE	
Leksakshuset	026-10 33 60
GÖTEBORG	
Datalätt Smådatorer	031-22 00 50
Leksakshuset	031-80 69 03
Ljud och Data	031-17 01 25
Westium Data	031-16 01 00
HELSINGBORG	
Datacentrum, City	042-14 46 00
HÄSSLEHOLM	
DatEk	0451-825 37
KARLSKOGA	
LIO-produkter	0586-301 53
KARLSTAD	
Leksakshuset	054-11 02 15
KISTA	
Poppis Lek	08-751 90 45
KRISTIANSTAD	
Nymans Data	044-12 03 84
LUDVIKA	
LA Data	0240-111 55
LULEÅ	
Lekvaruhuset	0920-259 25
LUND	
Ditt & Data	046-12 96 81
MALMÖ	
Computer Center	040-23 03 80
Diskett	040-97 20 26
Commodore Center	040-23 32 70
NORBERG	
Vertex	0223-209 00
NORRKÖPING	
Datacenter	011-18 45 18
ORREFORS	
Quickdata & Elektronik	0481-306 20
SKÖVDE	
Westab	0500-850 25
STOCKHOLM	
USR-Data	08-30 46 40
SUNDSVALL	
Databutiken	060-11 08 00
TRELLEBORG	
Polyfoto	0410-113 20
VÄSTERÅS	
Datacorner	021-12 52 44
Poppis Lek	021-12 85 30
VÄXJÖ	
JM Data	0470-151 21
ÖREBRO	
Lågprislek	019-27 26 30
Ultimate Company	019-11 89 09
ÖSTERSUND	
Databutiken	063-12 12 22
POSTORDER	
Sektor 40	040-15 00 87

Top 50™ bygger på försäljningsstatistik från våra främsta datorbutiker. Top 50™ sammanställs och ges ut av AlfaSoft.

Forskare: Datorvåldet är ofarligt

Att röster höjs för censur mot dataspel är egentligen inget at förvånas över.

Med jämna mellanrum drabbas Sverige nämligen av "moralpaniker".

På 30-talet var det "dansbaneeländet", på 50-talet rockmusiken medan det sena 70-talets indignation riktades mot våldsfilmer.

I dag håller en ny moralpanik på att utvecklas — mot dataspel.

— Helt befängt, anser Ole Breitenstein som undersökt vilka ungdomar som ägnar sig åt dataspel.

Ole Breitenstein är filmvetare och halkade in på avdelningen dataspel mest av en slump. Han engagerades av utbildningsradion som skulle göra ett program om just dataspel. Ole hade snart fått hem en Atari och en C64 tillsammans med en hög dataspel.

Sedan gick han runt bland grannfamiljerna och i vänkretsen för att få tag i ungdomar som han kunde "studera".

— Det var inte särkilt svårt, alla spelen gjorde att jag blev en av de populäraste gubbarna här i grannskapet.

Vad Ole Breitenstein upptäckte under sina studier är följande:

* Det är främst 8 — 15-åriga pojkar från medelklasshem som spelar dataspel.

* Pappa har ofta köpt datorn till sig själv — när den blivit för långsam har sonen fått ta över datorn, i förhoppning om snar utveckling i programmering.

* Mamma tycker inte om att sonen spelar spel medan pappan ofta blir biten av sonens intresse.

— Detta är visserligen en mycket grov indelning, men den stämmer. Dataspel passar perfekt in i det medelklassamhälle som vi byggt upp.

— Dataspelen speglar på ett mycket tydligt sätt det samhälle vi lever i. Ta bara det faktum att datorn är omutlig — om du gör en bedrift men datorn ändå inte ger dig poäng på grund av någon bugg i programmet så finns det inget att göra. Trots att man spelar MOT någon, i det här fallet den som skrivit spelet och reglerna, är man helt maktlös. Det blir en slags uppfostran i att acceptera en högre makt.

— Jämför detta med vår oförmåga att påverka dem som beslutar om våra liv och hur maktlösa vi är mot myndigheterna.

Det kanske låter som om Ole Breitenstein ogillar dataspel men det gör han faktiskt inte alls. Tvärtom kopplar han gärna av med joysticken när han får en chans.

Och dataspelen ger mycket positivt, menar han.

— Det finns många killar, kanske lite mobbade, som söker sin tillflykt till dataskärmen. Där kan de kompensera vad de är dåliga på till exempel i skolan eller i en sport.

I övrigt tycker inte Ole Breitenstein att dataspelen skiljer sig nämvärt från andra lekar eller fritidssysselsättningar.

— Det handlar ju hela tiden om en frigörelseprocess, att bli kompetent på något som inte de vuxna kan och att visa sig själv. I min barndom handlade det om fotboll eller att bli skicklig på cykeln — i dag är det datorer.

När det gäller censur av våldsamma dataspel ställer sig Ole Breitenstein helt kallsinnig.

— Vad Barnmiljörådet nu gör är precis samma sak som man gjorde mot videomarknaden för ett par år sedan. Då visades Motorsågsmassakern i Studio S och en moralpanik bröt ut i Sverige. Det ledde till att alla videofilmer i dag går genom censuren och de enda som vunnit på detta är Statens Biografbyrå som fått fler tjänster.

— De som VILL se oklippta videofilmer kan naturligtvis fortfarande få tag på dem.

— Det kommer att bli samma sak med dataspel om de censureras. Dessutom är censuren bara ett sätt att angripa symtomen som kommer av att något är fel i samhället.

— Att ungdomar ägnar sig åt våldsamma dataspel beror på att de själva utsätts för våld. Många känner sig säkert förtryckta i skolan, den institution i samhället som utövar mest våld av alla.

— Elever som sätts i specialklasser eller sorteras ut på något annat sätt, får naturligtvis aggressioner. Men i stället för att gå och sparka läraren eller sätta eld på skolan så går de hem och spelar ett skjutaspel. Dataspel blir alltså en mentalhygienisk åtgärd, en säkerhetsventil.

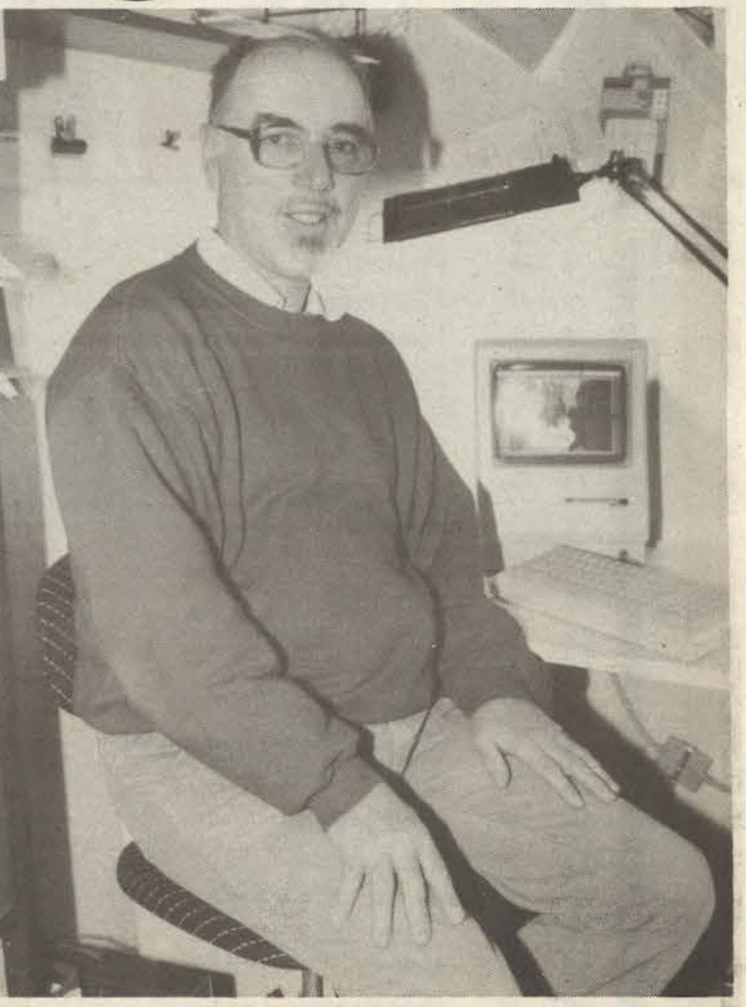
— Dessutom ska ju alla män lära sig döda när det gör värnplikten. Att tro att pojkar innan dess inte skulle umgås med våldsamma tankar är ju då befängt. Och så länge det finns våld i världen kommer det att finnas våld i dataspel.

Ole Breitenstein tror dock inte att censurförespråkarna kommer att lyckas när det gäller dataspelen.

— Eftersom dataspelandet är en medelklassysselsättning kommer det inte bli lika enkelt som med videofilmerna — medelklassen är mycket röststark.

— Dessutom är hela censurresonemanget larvigt. Inte slåss ungdomar mindre på stan bara för att man förbjuder ett par spel.

Göran Fröjdh



Forskaren Ole Breitenstein tror att det är så få tjejer som spelar dataspel eftersom det finns ett prestationsmoment i det.

Omslagen viktigast för spelcensuren



Censureras?

Är det någon som märkt av censuren på datorspel?

Det borde ni: den har varit igång sedan i fjol.

En av anledningarna till att den inte märks är att censuren mest riktar sig mot omslagsbilderna.

— Förpackningsbilderna är egentligen det verkliga problemet och det som skapat debatten mer än leksakerna själva, skriver Gunnar Castegren, chef på Brio.

Det har nu gått fem månader sedan parterna skrev under reglerna för försäljning av datorspel.

När överenskommelsen träffades fick distributörer och handlare ett år på sig att rensa ut i hyllorna. Förpackningarna och innehållen skulle saneras.

Till 1 januari 1991 ska det synas resultat i affärerna för att inte riksdagen ska gå in och styra marknaden ytterligare.

Censurreglern fungerar som så att det är distributörerna och handlarna som är ansvariga för att de datorspel som säljs inte överträder reglerna.

Affärerna får lov att sälja de spel som redan finns i lager, samt de som beställts före det att avtalet skrevs under.

Om tre år

Vidare har parterna kommit överens om att träffas på nytt inom tre år för att gå igenom de effekter som censuren haft.

— Allt händer inte på en gång och databutikerna har ännu inte skrivit på, säger Gunilla Bodin.

Samtidigt som datorspelen reglerades infördes också nya strängare regler på det övriga leksaksutbudet.

— Det ser bättre ut på leksakssidan än för ett halvår sedan, hävdar Gunilla Bodin. Däremot ser jag ingen skillnad bland datorspelen.

I överenskommelsen berörs innehållet i spelen bara kortfattat: Det som gäller för bio- och videofilm ska också gälla för datorspel.

Däremot skrivs det och talas mer om förpackningsbilderna.

— Bilderna är det stora problemet, säger Gunnar Castegren. Det är upp till leverantörerna att ta ställning och få bort onödigt råa förpackningar.

På HK Electronics, som är den största importören av datorspel i Sverige, är man medveten om problemet med spelen och omslagsbilderna:

— Vi har haft mycket långa samtal med de engelska tillverkarna i tre års tid, säger Heikki Karbing, VD på HK Electronics som var en av de fösta att skriva under avtalet. Och det har blivit bättre.

Tysk/svenska omslag

Karbing hävdar att de engelska spelföretagen nu tar fram speciella omslag till den svenska och västtyska marknaden.

— Det finns spel där det förekommer eldgivning på de engelska omslagen. I de tyska/svenska versionerna har spelet fått ett annat omslag, säger Heikki Karbing utan att kunna namnge något spel som fått ny svensk förpackning.

En av anledningarna till att det görs speciella västtyska omslag är enligt Karbing att restriktionerna är lika hårda i Västtyskland som i Sverige. Dessutom är den västtyska marknaden stor. Exempelvis har var tredje Amiga sålts i Västtyskland.

Men allt är inte förpackningar. Innehållet i spelen ska överensstämma med de regler som gäller för bio- och videofilm.

Censurlagstiftningen innebär att filmer som innehåller grov brutalitet, destruktivitet, råhet, sadism och barnpornografi inte får visas.

Gunnar Castegren på Brio anser att risken är stor att bedömningarna av spelen sker godtyckligt.

— Det här är en svår bit att reglera, säger Castegren. Och det finns mycket godtycke i bedömningarna.

— Jag tror dock att marknaden kommer att reglera sig själv, hävdar Castegren. Ungdomarna har tröttnat på Shoot 'em up-spelen. De kommer att begära bättre och mer sofistikerade spel som inte är våldsamma.

Det kan inte uteslutas att debatten om "datorspelsvåldet" helt kommer att upphöra när de våldsamma omslagsbilderna försvinner och när speltitlarna inte är direkt provocerande. Om sedan spelen blivit vänligare spelar kanske inte någon större roll.

Lennart Nilsson

Detta kom parterna överens om:

Datorspel ska jämställas med film.

Det slås fast i de riktlinjer som gäller för försäljning av datorspel som parterna kom fram till i november i fjol.

När datorspelens parter kom överens i vintras skrevs följande avsnitt:

Data- och videospel, rollspel och liknande spel som på ett tydligt och verklighetstroget sätt innehåller våldsamma eller brutala handlingar och som strider mot vedertagna regler för biograffilm eller videofilm eller där spelets förpackningar på ett framträdande sätt illustrerar våldsamma, brutala eller förråande handlingar i s k actionbilder.

Även "actionbild" förklaras i samma skrivelse:

Som s k actionbilder på förpackningar betraktas bilder:

— där vapen avlossas mot människa, djur eller annan varelse och där skottbanan, krevad eller motsvarande tydligt markeras,

— där vapen eller vapenliknande föremål tydligt ger intryck av att på ett hotfullt sätt användas mot människa,

— där utövandet av våldsamma eller brutala handlingar och effekterna därav visas.

Överenskommelsen har träffats mellan Konsumentverket, barnmiljörådet, Sveriges Leksakshandlares Riksförbund, Leverantörsföreningen för Lek och Hobbyartiklar, samt KF och Åhléns.

Beställ för mer än 500 kr och du får ett spel — värde 129 kr

SPELPROGRAM TILL COMMODORE 64/128

	KASS	DISK
19 BOOT CAMP	59	89
1942	59	
1943	59	
2 PLAYER SUPER LEAGUE	69	
3D PINBALL	59	
3D POOL	149	
720°	59	
ABC MONDAY NIGHT FOOTBALL		369
ACE OF ACES	59	
AIRBORNE RANGER	179	249
AIRWOLF II	49	
AMC	149	199
AMERICAN ICE HOCKEY*	129	
ANDY CAPP (tuffa Viktor)	59	
A.P.B.	149	
ARKANOID I	59	
ASSAULT COURSE	59	
AVENGER	59	
BANGKOK KNIGHTS	59	
BARBARIAN I	59	
BARDS TALE I	69	129
BARDS TALE II		249
BARDS TALE III		219
BATMAN THE MOVIE	129	179
BATTLE CHESS		199
BATTLES OF NAPOLEON (SSI)		349
BEVERLY HILLS COP	149	199
BEYOND THE ICE PALACE	59	
BIG TROUBLE LITTLE CHINA	59	
BIONIC COMMANDO	59	
BIONIC NINJA	59	
BLACK TIGER	149	199
BLINKYS SCARY SCHOOL	59	
BLUE ANGELS	149	229
BLUE THUNDER	49	
BMX FREESTYLE	59	
BOMB JACK I	49	
BOMB JACK II	49	
BOULDERDASH CONSTR KIT	59	
BRITISH SUPERLEAGUE	69	
BUGGY BOY	59	
BUSHIDO	149	199
CABAL	129	179
CAPTAIN BLOOD	59	
CARRIER COMMAND	199	229
CASTLE MASTER	149	199
CHAMBERS OF SHAOLIN	149	199
CHAMPIONS OF KRYNN (SSI)		299
CHAMPIONSHIP GOLF	149	
CHASE H.Q.	129	
CHUCK YEAGERS AFT	149	249
CLOUD KINGDOMS	149	199
COBRA	59	
COBRA FORCE	59	
COMBAT SCHOOL	59	
COMMANDO	59	
CRACKDOWN	159	199
CRAZY CARS I	59	
CURSE OF BABYLON		249
CURSE OF THE AZURE BONDS (SSI)		349
DAILY DOUBLE HORSE RACING	149	199
DALEY THOMPSONS SUPERTEST	59	
DAN DARE III	149	199
DEFENDERS OF THE EARTH	149	199
DEMONS KISS	59	
DOUBLE DRAGON II	129	179
DRAGON WARS		249
DRAGONS LAIR I	59	
DRAGONS LAIR II	59	
E-MOTION	159	199
EMLYN HUGHES INT SOCCER	129	179
EUROPEAN II (fotboll strategi)	59	
F15 STRIKE EAGLE	149	199
F16 COMBAT PILOT		249
FANTASTIC SOCCER	59	
FANTASY WORLD DIZZY	59	
FAST FOOD	59	
FERRARI FORMULA ONE	149	199
FIENDISH FREDDY	149	199
FIGHTER BOMBER	199	249
FINAL WHISTLE (fotboll strategi)	69	
FIST II	59	
FIVE A SIDE FOOTBALL	59	
FLIGHT SIMULATOR II		499
FLINTSTONES (Flinta)	59	
FOOTBALL CHAMPIONS	69	
FOOTBALL DIRECTOR	149	
FOOTBALL MANAGER I	59	89
FOOTBALLER OF THE YEAR II	149	199
FORGOTTEN WORLDS	149	199
FOUR SOCCER SIMULATOR	59	
GARY LINEKER SUPERST. SOCCER	59	
GAUNTLET II	59	
GAZZAS SUPER SOCCER	149	199
GHOSTBUSTERS II	149	199
GHOSTS'N GOBLINS	59	
GHOULS'N' GHOSTS	149	199
GLOBETROTTER	59	
GRAVE YARDAGE		249
GUNSHIP	179	249
HAMMERFIST	149	199
HEAD OF HEELS	59	
HEAVY METAL	149	199
HEROES OF THE LANCE (SSI)	149	199
HILLS FAR (SSI)		269
HOPPING MAD	59	
HOT ROD		199
HOWARD THE DUCK	59	
HYPER SPORTS	59	
ICE HOCKEY	59	
ICE TEMPLE	59	
IK+ (karate)	59	89
IKARI WARRIORS	59	
IMPOSSAMOLE	149	199
INDIANA JONES & LAST CRUSADE	149	199
INDIANA JONES & TEMPLE DOOM	59	
INTERNATIONAL FOOTBALL	69	
ITALY 1990	159	199
JACK NICKLAUS GOLF	149	229
JACK THE NIPPER II	59	
JOHN LOWES ULTIMATE DARTS	149	199
KENNY DALGLISH SOCCER MAN.	149	
KICK OFF (fotboll)	149	199
KNIGHTS OF LEGEND		249
KONAMIS PING PONG	59	
KONG STRIKES BACK	49	
LA CRACKDOWN		199
LASER SQUAD	149	199
LICENCE TO KILL	149	
LITTLE COMPUTER PEOPLE	59	
MACARTHURS WAR (SSG)		249
MANCHESTER UNITED	149	199
MANIAC MANSION		199
MICROPROSE SOCCER	179	
MIG 29 SOVJET FIGHTER	59	
MIG BUSTERS	59	
MIGHT & MAGIC I		399
MIGHT & MAGIC II		399
MOON WALKER	149	199
MOTO CROSS	59	
MYTH	149	199
NEUROMANCER		249
NEW ZEALAND STORY	129	179
NINJA SPIRITS	149	199
NINJA WARRIORS	149	199
OMEGA		369
OPERATION THUNDERBOLT	129	179
OVERLANDER	59	
OVERRUN (SSI)		349
P-47	149	199
PAC LAND	129	179
PAC MANIA	129	179
PANZER BATTLES (SSG)		249
PAPERBOY	59	129
PARALLAX	59	
PASSING SHOT (tennis)	149	
PENALTY SOCCER	59	
PERSIAN GULF INFERNO	149	199
PETER BEARDSLEYS FOOTBALL	59	
PIPEMANIA	149	199
PIRATES	179	249
PIT STOP II	59	
PLATOON	59	
POOL OF RADIANCE (SSI)		349
POWER BOAT	149	229
POWERPLAY HOCKEY		199
PREDATOR	59	129
PREMIER II (fotboll strategi)	59	
PRO BOXING	59	
PRO TENNIS	59	
PROJECT FIRESTART		199
PROJECT STEALTH FIGHTER	179	249
QUARTET	59	
RAINBOW ISLANDS	129	179
RALLY CROSS CHALLENGE	149	
RALLY CROSS SIMULATOR	59	
RAMBO II	59	
RAMBO III	129	
RAMPAGE	59	
RED STORM RISING	179	
RICK DANGEROUS	149	199
RISK	179	199
ROAD BLASTERS	59	
ROAD RUNNER	59	
ROBOCOP	129	179
ROCK'N ROLL	149	199
ROCKSTAR ATE MY HAMSTER	59	
SCOOBY DOO	49	
SCRAMBLE SPIRITS	149	199
SENTINEL WORLDS		199
SERVE & VOLLEY	69	129
SILENT SERVICE	149	199
SIM CITY		249
SKATE CRAZY	59	
SKATE OR DIE	149	199
SKOOL DAZE	49	
SLAP FIGHT	59	
SNARE	149	199
SOCCER 7	69	
SONIC BOOM	149	199
SPACE BIKE SIMULATOR	149	199
SPACE HARRIER II	149	199
SPACE RIDER	59	
SPACE ROGUE		249
SPITFIRE	49	
SPY VS SPY III (X och Y)	59	
STAR FLIGHT		199
STORM ACROSS EUROPE (SSI)		349
STREET FIGHTER	59	
STREET WARRIOR	59	
STRIDER	149	199
STRIKE FLEET		199
STRIKER	69	
STRIP POKER II	59	
STUNT CAR RACER	149	199
SUMMER GAMES I	59	
SUPER HANG-ON	59	
SUPER LEAGUE	59	
SUPER LEAGUE SOCCER	149	199
SUPER SPORTS	59	
SUPER SPRINT	59	129
SUPER TANK SIMULATOR	59	
TANGLED TALES		249
TERRYS BIG ADVENTURE	149	199
TEST DRIVE II	149	229
TEST DRIVE II CALIFORNIA**		149
TEST DRIVE II MUSCLE CARS**		149
TEST DRIVE II SUPERCARS**		149
TETRIS	59	129
THE FOOTBALLER	69	
THE RACE	59	
THE UNTOUCHABLES (de omutbara)	129	179
THUNDERCATS	59	
TINTIN ON THE MOON	149	
TKO	69	129
TOP GUN	59	
TREASURE ISLAND DIZZY	59	
TREBLE CHAMPIONS (strategi)	149	
TURBO OUT RUN	149	199
TUSKER	149	199
TV SPORTS FOOTBALL		249
UP PERISCOPE		299
WAR OF THE LANCE (SSI)		299
WARGAME CONSTRUCTION SET		269
WASTELAND		219
WIND WALKER		249
WINTER GAMES	59	
WONDERBOY	59	129
WORLD CHAMP. BOX. MANAGER	149	199
WORLD CLASS LEADERBOARD	59	
WORLD GAMES	59	
WORLD SOCCER	59	
WORLD SOCCER LEAGUE	59	
WORLD TOUR GOLF	69	129
ZAK MC KRACKEN		199
ZOOM		149
X-OUT	149	199

* = tidigare utgiven som Superstar Ice Hockey
** = kräver TEST DRIVE II

SPELPAKET TILL COMMODORE 64/128

AMERICAN DREAMS Bubble Ghost, Super Ski och Hostages. Pris kassett 149 diskett 199

CHARTBUSTERS Agent X2, Ghostbusters, FA Cup Football, Kane, LA Swat, Ninja Master, Rasputin, Ollie & Lissa, Zolyx, Ricochet, Exploding Fist, Dan Dare I, Formula 1 Simulator, Brian Jacks Superstar Challenge, Tau Ceti, 1-Ball, Park Patrol, Thrust I, Harvey Headbanger och War Cars. Pris kassett 149

EPYX 21 World Games, Winter Games och The Games Summer. Pris kassett 199 diskett 229

FLIGHT ACE Heathrow Air Traffic Control, Ace I, Tomahawk, Spitfire 40, Strike Force Harrier och Advanced Tactical Fighter. Pris kassett 199

FOOTBALL MANAGER II GIFT PACK Football Manager II och Football Manager II Expansion Kit. Pris kassett 149 diskett 199

IN CROWD Karnov, Gryzor, Combat School, Platoon, Predator, Barbian I, Target Renegade och Last Ninja I. Pris kassett 199

MAGNUM PACK Turbo Boat, BMX Kidz, Pogostick Olympics och Skateboard Joust. Pris kassett 69

MEGA MIX Operation Wolf, Dragon Ninja, Barbarian II och Real Ghostbusters. Pris kassett 199

QUATTRO SPORTS Grand Prix Sim, Pro Ski Sim, BMX Sim och Pro Snooker. Pris kassett 69

SOCCER SPECTACULAR World Champions, Peter Shiltons Handball Maradona, Football Manager I, Peter Beardsleys International Football och Soccer Supremo. Pris kassett 179 diskett 229

SUPREME CHALLENGE Sentinel, Starglider, Elite, Ace II och Tetris. Pris kassett 179 diskett 229

TAITO COIN OP HITS Rastan, Flying Shark, Arkanoid I & II, Slap Fight, Bubble Bobble, Renegade I och Legend of Kage. Pris kassett 179

THRILLTIME PLATINUM I Buggy Boy, Thundercats, Space Harrier, Beyond the Ice Palace, Live & Let Die, Great Gurianos, Overlander, Hopping Mad, Dragons Lair I och Ikari Warriors. Pris kassett 179 diskett 199

TOLKIEN TRILOGY Hobbit, Lord of the Rings och Shadows of Mordor. Pris kassett 179

TOP 20 SOLID GOLD Top Fuel Challenge, Richard Pettys Talladega, Motor Mania, Time Tunnel, High Noon, Aztec Challenge, Forbidden Forest, Caverns of Khafka, Delta Man, Slinky, Mediator, Fearless Fred, Spite & Malice, Legend of Knucker Hole, Psycastria, Beyond Forbidden Forest, Chernobyl, Professor I.Q., Grand Master Chess och Potty Pigeon. Pris diskett 199

WINNERS Thunder Blade, Led Storm, Indiana Jones & the Temple of Doom, Blasteroids och Impossible Mission II. Pris kassett 199 diskett 229

NYTTOPROGRAM TILL COMMODORE 64/128

	KASS	DISK
BUDGET	179	199
FIRMABOKFÖRING		795
GRAPHIC ADVENTURE CREATOR		299
HEMBOKFÖRING	279	299
PLANERINGSKALENDER	179	199
PROGRAMMERS TOOLBOX		229
SWIFT SPREADSHEET		229
TEXTREGISTER 64 (Ordbehand.)	279	299
TEXTREGISTER 128 (Ordbehand.)*		349

BÖCKER TILL COMMODORE 64/128 & AMIGA

	PRIS
688 ATTACK SUB CLUE BOOK	149
AMIGA BASIC INSIDE & OUT	299
AMIGA DESKTOP VIDEO GUIE	249
AMIGA MACHINE LANGUAGE	249
AMIGA MORE TRICKS & TIPS	249
AMIGA ROM KERN.LIB. & DEV.	429
AMIGA TRICKS & TIPS	249
BARDS TALE I CLUE BOOK	139
BARDS TALE II CLUE BOOK	139
BARDS TALE III CLUE BOOK	139
BECOMING AN AMIGA ARTIST	249
C64 GRAPHICS BOOK	149
C64 PEEKS & POKES	119
C64 PROGRAMMERS REFERENCE GUIDE	229
CHAMPIONS OF KRYNN CLUE BOOK	139
CURSE OF THE AZURE BONDS CLUE BOOK	139
DRAGON WARS CLUE BOOK	139
DRAGONS OF FLAME CLUE BOOK	139
DUNGEON MASTER HINT BOOK	139
ELITE HELP BOOK	99
F19 STEALTH FIGHTER HAND BOOK	199
GOLD RUSH HINT BOOK	99
GUNSHIP ACADEMY	199
GURUS GUIDE TO THE AMIGA	199
HEROES OF THE LANCE CLUE BOOK	99
HILLS FAR CLUE BOOK	99
KEEF THE THIEF CLUE BOOK	139
KINGS QUEST I HINT BOOK	99
KINGS QUEST II HINT BOOK	99
KINGS QUEST III HINT BOOK	99
LEISURE SUIT LARRY I HINT BOOK	99
LEISURE SUIT LARRY II HINT BOOK	99
LEISURE SUIT LARRY III HINT BOOK	99
MANHUNTER N.Y. HINT BOOK	99
MANIAC MANSION HINT BOOK	139
MAPPING THE AMIGA	269
MIGHT & MAGIC II HINT BOOK	149
POLICE QUEST I HINT BOOK	99
POOL OF RADIANCE CLUE BOOK	139
QUEST FOR CLUES I	269
QUEST FOR CLUES II	269
SENTINEL WORLDS CLUE BOOK	149
SPACE QUEST I HINT BOOK	99
SPACE QUEST II HINT BOOK	99
SPACE QUEST III HINT BOOK	99
STARFLIGHT CLUE BOOK	149
SWORDS OF TWILIGHT CLUE BOOK	139
ULTIMA III HINT BOOK	139
ULTIMA IV HINTBOOK	139
ULTIMA V HINT BOOK	139
WASTELAND CLUE BOOK	139
ZAK MC KRACKEN HINT BOOK	139

JOYSTICKS

	PRIS
BATHANDLE	279
BOSS	179
TAC-2	179

SPELPROGRAM TILL AMIGA

	PRIS
688 ATTACK SUB	299
ACTION SERVICE	79
AMC	249
ANT HEADS DATA DISK****	199
AXELS MAGIC HAMMER	249
BARBARIAN I (Psygnosis)	149
BARDS TALE I	149
BATMAN THE MOVIE	299
BATTLEHAWKS 1942	299
BATTLESHIPS	149
BATTLE TANK (Barbarossa to Stalingrad)	499
BEVERLY HILLS COP	299
BLACK TIGER	299
BLITZKRIEG AT THE ARDENNES	499
BLITZKRIEG AT THE ARDENNES (1 MB)	499
BLUE ANGELS	299
BRIDGE PLAYER 2150	369
BUBBLE PLUS	249
BUDOKAN	299
CASTLE MASTER	249
CENTREFOLD SQUARES	249
CHESS PLAYER 2150	299
CHRONO QUEST II	369
CLOUD KINGDOMS	299
CLOWN'O'MANIA	249
COLORADO	299
CONQUEROR	299
CRACKDOWN	299
CREATURE	299
CYBERBALL	249
CYBERWORLD	249
DAN DARE III	249
DATASTORM	249
DEFENDERS OF THE EARTH	249
DELUXE STRIP POKER	249
DEMONS TOMB	299
DOUBLE DRAGON II	249
DRAGONS BREATH	369
DRAGONS LAIR II	499
DUNGEON MASTER EDITOR****	149
E-MOTION	299
ELITE	299
EUROPEAN SPACE SIMULATOR	399
F16 COMBAT PILOT	299
F16 FALCON	349
F16 FALCON MISSION DISK*	249
F29 RETALIATOR	299
FIGHTER BOMBER	349
FIRE BRIGADE (1 MB)	349
FIRST CONTACT	299
FOOTBALL DIRECTOR II	269
FOOTBALL MANAGER I	79
FOOTBALLER OF THE YEAR II	249
FUTURE WARS	299
GAZZAS SUPER SOCCER	299
GHOSTBUSTERS II	299
GHOULS'N'GHOSTS	299
GOLD OF THE AMERICAS (SSG)	299
GRAND PRIX CIRCUIT	349
GRAND SLAM TENNIS	199
GRAVITY	299
GREG NORMANS ULTIMATE GOLF	299
GUNSHIP	349
HAMMERFIST	299
HEAVY METAL	299
HERE WITH THE CLUES	299
HIGHWAY PATROL II	299
HILLS FAR (SSI)	299
HOLLYWOOD POKER PRO	149
IKARI WARRIORS	149
IMPOSSAMOLE	249
INDIANA JONES THE ADVENTURE	299
INFESTATION	299
INTERNATIONAL SOCCER	249
IRON LORD	299
IT CAME FROM THE DESERT (1 MB)	349
ITALY 1990	299
IVANHOE	299
JACK NICKLAUS GOLF	349
JOAN OF ARC	149
JUMPING JACKSON	249
KENNEDY APPROACH	299
KENNY DALGLISH II SOCCER MATCH	249
KICK OFF EXTRA TIME******	149
KING OF CHICAGO	369
KNIGHTS OF THE CRYSTALLION	349
LEISURE SUIT LARRY I	299
LEISURE SUIT LARRY II (1 MB)	399
LEISURE SUIT LARRY III (1 MB)	399
LICENCE TO KILL	249
MAIN BATTLE TANK (Central Germany)	499
MANCHESTER UNITED	299
MANIAC MANSION	299
MICROLEAUGE WRESTLING	369
MIDWINTER	369
MINDROLL	249
NEW ZEALAND STORY	299
NINJA SPIRITS	299
NINJA WARRIORS	249
NORTH & SOUTH	299
OPERATION THUNDERBOLT	299
OVERLANDER	249
PAC MANIA	149
PARIS DAKAR 90	299
PASSING SHOT (tennis)	249
PERSIAN GULF INFERNO	249
PINBALL MAGIC	299
PIPEMANIA	299
PIRATES	299
PLAYER MANAGER	249
POLICE QUEST I	299
POPULOUS	299
POPULOUS PROMISED LANDS *****	149
PRO TENNIS TOUR	299
PROTECTOR	79
RAINBOW ISLANDS	299
RALLY CROSS	249
RICK DANGEROUS	299
RINGS OF MEDUSA	369
ROBOCOP	299
ROCK'N ROLL	249
ROCKSTAR ATE MY HAMSTER	79
ROMANCE OF THE 3 KINGDOMS (1 MB)	599
SCREAMING WINGS	79
SHADOW OF THE BEAST	299
SHERMAN M4	299
SIM CITY	369
SIM CITY I MEG VERSION	399
SIM CITY TERRAIN EDITOR*******	179
SNOOPY (Snobben)	299
SONIC BOOM	299
SPACE ACE	499
SPACE QUEST I	349
SPACE QUEST II	349
SPACE QUEST III (1 MB)	399
SPACE ROGUE	369
SPEED BOAT ASSASSINS	79
STAR COMMAND (SSI)	369
STELLAR CRUSADE (SSI)	399
STRIP POKER II	199
STUNT CAR RACER	299
SUPER CARS	249
SUPER LEAGUE SOCCER	299
SUPER PUFFYS SAGA	299
SWITCHBLADE	249
TEST DRIVE II	349
TEST DRIVE II CALIFORNIA**	179
TEST DRIVE II EUROPEAN CHALL**	179
TEST DRIVE II MUSCLE CARS**	179
TEST DRIVE II SUPERCARS**	179
THE CYCLES	299
THE GAMES SUMMER EDITION	299
TINTIN ON THE MOON	249
TOWER OF BABEL	299
TOYOTTES	249
TURBO OUT RUN	299
TV SPORTS BASKETBALL	349
TV SPORTS FOOTBALL	369
UNIVERSAL MILITARY SIMULATOR	299
WAR HEAD	299
WAYNE GRETZKY HOCKEY	299
WIPE OUT	249
WORLD CHAMP. BOXING MANAGER	269
WORLD CUP SOCCER ITALIA 90	249
WORLD TOUR GOLF	149
X-OUT	249
XENOMORPH	299
ZAK MC KRACKEN	299
ZANY GOLF	299
ZOMBI	299
ZOOM	149

* = kräver F16 FALCON
** = kräver TEST DRIVE II
**** = kräver It Came from the Desert
***** = kräver Populous
****** = kräver Kick Off
******* = kräver Sim City

SPELPAKET TILL AMIGA

AMERICAN DREAMS Bubble Ghost, Super Ski, Hostages och Operation Neptune. Pris 299

AMIGA GOLD HITS Leaderboard, Jinks, Bionic Commando och Rolling Thunder. Pris 299

FLIGHT COMMAND Strike Force Harrier, Sky Chase, Eliminator, Lancaster och Sky Fox II. Pris 369

FOOTBALL MANAGER II GIFT PACK Football Manager II och Football Manager II Expansion Kit. Pris 249

FUTURE DREAMS Purple Saturn Day, Spidertronic, Gnius och Warlock Quest. Pris 299

GIANTS Out Run, Gauntlet II, 1943 och Street Fighter. Pris 369

KINGS QUEST TRIPLE PACK Kings Quest I, II och III. Pris 399

MAGNUM 4 Batman the Caped Crusader, Afterburner, Operation Wolf och Double DragonI. Pris 369

STAR WARS TRILOGY Empire Strikes back, Star Wars och Return of the Jedi. Pris 299

THRILLTIME PLATINUM II Buggy Boy, Space Harrier I, Bomb Jack I, Live & Let Die, Thundercats, Beyond the Ice Palace, Battleships och Ikari Warriors. Pris 299

TRIAD VOL III Speedball, Blood Money och Rocket Ranger. Pris 369

C.B.I. Computer Boss International
Box 503 631 06 Eskilstuna

MINSTA BESTÄLLNING = 150 KR

Priserna är inkl moms, frakt, PF-avgift och emballage.

Endast 40 kr expeditionsavgift tillkommer. Inga andra avgifter tillkommer.

ARTIKELNAMN	DATOR	KASS/DISK	PRIS

☐ **Jag beställer för mer än 500 kr och jag får då ett extra spel utan extra kostnad. Värde 129 kr. Jag väljer:**
☐ **GRAND PRIX MASTER (C64 kass)**
☐ **SUMMER OLYMPIAD (C64 kass)**
☐ **KARATE ACE (C64 disk)**
☐ **BUFFALO BILLS (Amiga)**
☐ **DYNAMITE DUX (Amiga)**

BESTÄLL PÅ TELEFON:
016-13 10 20
Personlig ordermottagning
Måndag—Torsdag 9—21
Fredagar 9—17
Lördag & Söndag 14—17

NAMN: ______________________

ADRESS: ______________________

POSTNR: __________ ORT: __________

TELEFONNUMMER: ________/________

Flyg planet som inte finns

Smygaren är här — i varje fall är detta vad Ocean vill påstå med sin nya F-29 Retaliator. Enligt förbackningen är detta spel "Det bästa bland flygsimulatorer". Fylld av förväntan sliter jag upp disketterna, stoppar in dem i datorn och följande händer:

F-29 Retaliator
(Ocsan)

Plötsligt befinner jag mig i ett bergrum i Arizonas öken. Där placeras jag framför en skärm och får ange mitt namn och välja grad. Inga problem att komma in i USAF här inte.

Det känns som en bussig gammal sergerant står och klappar mig på ax-



Vår vän James Cagney blir pilot.



Välj uppdrag

eln och frågar: "Var vill du döda dina rödingar grabben?" För det är vad det hela går ut på. Temat känns lite gammalt i dessa Glasnostens dagar.

Efter att ha blivit värvad av USAF får jag välja var jag vill börja min karriär. Kanske skulle det sitta fint att kasta sig in i hetluften i Mellanöstern *direkt?* Eller vad sägs om att börja lite försiktigt hemma i Arizona och *skjuta på lite "snällare" mål?*

Om inget av dessa skulle passa så finns ytterligare två scenarier att välja mellan — ett i Stilla Havet och ett i Europa. Alla scenarier har ett antal olika uppdrag som ska klaras av innan det blir dags för Dag 2 osv. Alla uppdrag har egna namn såsom "Deep Heat, Revenge och Jawbreaker".

Personligen föredrar jag att lära känna planet lite grann innan det börjar vina om öronen alltför mycket. Alltså stannar jag i Arizona och förbereder mig för mitt första uppdrag: att lyckas träffa två mål, gjorda av tältduk, som står uppställda i öknen.

Jag traskar in i Mission Control och väljer vilket plan jag vill ha (det spelar ingen roll vilket man väljer — de är likadana att flyga). Jag tar en F-29.

Startbasen är redan vald och mitt första uppdrag har jag redan avslöjat så jag övergår till att välja beväpning istället. Ska jag hänga på ett par CSW, ASLAM, MRASM eller kanske rent utav några AIAAM 196 FIREBOLT i stället? Det är viktigt att noga studera vad de olika vapnen kan och var de ska användas till (en Sopwith Camel och en hink med sten hade i och för sig räckt gott åt mig). Nåja, ska man komma vidare är det bäst att ta "honom" i hornen. När jag nu valt mina vapen är det dags att acceptera uppdraget (MBL har gjort sitt intåg i det militära!).

Jag hälsas välkommen till Arizona och befinner mig plötsligt i på startbanan i min startklara F-29. På min meddelandepanel blinkar det ilsket rött: SCRAMBLE-SCRAMBLE-SCRAMBLE. Okej, jag sticker väl då.

En titt på kartan har gett mig ett hum om vilken kurs jag ska välja för att hitta mina mål. Med flyghandbokens goda råd om att dra på till 50 procents dragkraft, sedan släppa bromsarna och öka till 80-90 procent för att sedan lyfta, drar jag igång.

Med 83 pådrag på motorn galopperar jag bort längs startbanan. I bakhuvudet gnager det: Stället upp före 300! Det är så dags när farten redan är 480 knop och snabbt ökar. varningslampan för landningsställen lyser ilsket rött och de eventuella delar som finns kvar vägrar att fällas in.

Alltså: flyg runt och landa eller gör det enkelt för dig och kliv av.

Efter ett par försök så lyckas det dock och jag smyger iväg över terränglådan. VINGLIGT är det första intryck jag får. Detta omdöme visar sig senare bestå även till dags dato. Men med små "puffar" på joysticken hittar jag min kurs mot målen. Vapenvalet sker smidigt med returtangenten. Det är viktigt att välja i god tid — det är som sagt många vapen



Den vinglige smygaren. Det är Bosse Engbergs första intryck av F-29.

att välja mellan. En titt på kartan visar att det börjar bli dags att försöka upptäcka målen. SVISCH — där var de.

Basen dyker upp (Banan ligger alltid i nord-sydlig riktning) och jag reducerar farten för att göra mig landningsklar. Här stämmer flyghandboken riktigt bra. 185 knop, ut med klaff och ställ, sedan är det bara att sätta ned ekipaget. Men passa er! Det är fortfarande vingligt.

Eftersom det är hett i Arizona är asfalten mjuk och du stannar på 30 meter när du drar av gasen. (Det är den enda förklaring som jag har i alla fall...) Du gratuleras till ditt lyckade uppdrag och rusar vidare till nästa.

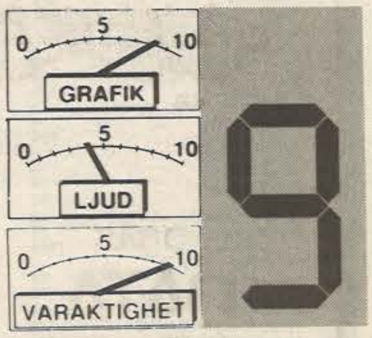
Idén till spelet är mycket ambitiös med många uppdrag att välja mellan och stigande svårighetsgrad när du själv stiger i graderna.

Du får bekämpa både sjömål, markmål och luftmål. Du har en mycket stor vapenarsenal att välja ur.

Cockpit är "modernt" utformad, dvs där finns en massa TV-skärmar att titta på. Att det sedan finns en lampa på panelen som talar om att radarn inte fungerar kan vi hoppa över.

Naturligtvis finns möjligheten att se planet utifrån från olika vinklar. Man kan även se sig själv sittande i stolen med en nacke som är krum som på en gammal major. Enligt manualen ska det finnas en möjlighet att få en black-out om men drar bortåt 8G. Tyvärr lyckades jag aldrig komma dit. Med en fart på 2200 km/t, en höjd av 1000 meter och en bankning av 90 grader drog jag allt vad jag kunde. Jag lyckades dock inte komma upp i mer än 5G. Med de förutsättningarna borde jag fått en rejäl black-out.

Detta tycker jag är signifikativt för spelet. Det lovas runt men hålls tunt. Som ett vanligt shoot 'em up-spel duger det bra, men att utge sig för att vara det bästa bland flygsimulatorer tycker jag är lite väl magstarkt. Vad som ska till för att jag ska hålla med är en stor portion av realism i flygningen. Till och med gamla Interceptor ligger hästlängder före när det gäller riktig flygkänsla.



SPELTIPS:
Så startar du:
Släpp bromsarna när motorn är på tomgång, dra på till 43-44 procent och lätta sedan vid ca 185 knop. Farten håller sig under 300 och du kan i lugn och ro ta in stället. Att du sedan kan styra kärran rakt upp och stiga mot oanade höjder med knapp halvgas konfunderar mig dock en hel del.



Bosse Engberg

PILOT

■ Bosse Engberg är 28 år och har lång erfarenhet av att flyga. Sedan två år tillbaka jobbar han på Linjeflyg som pilot, dessförinnan flög han JA 35 Draken i flygvapnet under sju års tid.

Bosse trivdes som flygvapenpilot men allteftersom han blev äldre såg han skrivbordstjänstgöringen rycka allt närmre. Därför hoppade han av till det civila och flyger idag på inrikeslinjerna.

För att inte ge sina passagerare hjärtslag på vägen till Skellefteå har dock Bosse skaffat en Amiga där han låter sina luftstridsambitioner komma fram.

Under den nyligen påbörjade pappaledigheten inbillar sig Bosse att han ska hinna med att skriva fler recensioner för Datormagazin.

Så funkar stealth-tekniken

■ Stealth-tekniken har idag blivit den verklighet som för några år sedan verkade som rena science-fiction.

Målet med denna teknik är naturligtvis att försena, försvåra och i möjligaste mån förhindra upptäckt när dessa plan kommer flygande. Teknikens grundstenar är formgivning, material och ytbehandling. Den geometriska utformningen av flygplanskroppen ska ge bortreflexion i stället för återreflexion.

Detta kan man lätt inse då man ser en bild på USA:s stealth-plan F-117A. Flygplanet ser minst sagt okonventionellt ut med sina o-aerodynamiska vinklar.

Man arbetar också med att få motorerna att ge ifrån sig så lite värme som möjligt. Detta för att kunna undvika till exempel värmesökande missiler och infra-röda söksystem.

I slutet av förra året visade USA upp ännu ett flygplan av samma typ; B-2. Detta flygplan har i dagarna diskuterats livligt i kongressen på grund av de stora kostnader dessa flygplan innebär.

Vad som idag finns i stealth-väg i Warzawapakten är det få som vet. Man kan dock misstänka att även de har kommit en bra bit i utvecklingen.

Stealth kan på svenska närmast översättas med att smyga.

Källa: FV-Nytt



Nu är Frankfurt i sikte. Undrar om Bosse väntar på flygledarens klartecken...

Tyskarna upptäckte tekniken på 30-talet

De överljudsplan du kan ta komandot över i Oceans spel Retaliator finns faktiskt i verkligheten, även om de fortfarande är under utveckling.

Planet som kallas F-29 heter i verkligheten X-29. Planet är ett experimentplan med sk FSW, Forward Swept Wing, dvs bakre ving paret pekar framåt.

Framåtsvepta vingar har alltid varit ett spännande tankeexperiment inom aerodynamiken. Tekniken lovar flygplan som är lättdrivna i överljud och snälla omkring Mach1 (Mach = ljudets hastighet vid havsytan), men med mycket lägre stallfart och lägre aerodynamiskt motstånd än bakåtsvepta konstruktioner.

Tyskarna först

Tyskarna upptäckte denna kombination av egenskap vid vindtunneltester redan på 1930-talet. De kom också underfund med ett stort problem: Med framåtsvepning följer egenskapen att vingen vid belastning vill vrida sig så att luftkrafterna ökar. Det kallas för aeroelastisk divergens och är en självförstörande kraft om den släpps lös.

Denna nackdel vägde upp fördelarna och projektet lades på is ända till 1974, då en viss överlöjtnant Norris N Krone vid flight Dynamics Laboratory på Wright-Pattersonbasen i Ohio, i en doktorsavhandling pekade på möjligheten att bygga vingar i fiber/plastkomposit.

Ny profil

Dessa vingar kan då, utan att bli överviktiga, armeras på ett sådant sätt att den aerolatiska divergensen motverkas.

US Air Force satte igång med förstudier till ett överljudsplan med framåtsvept vinge och 1981 fick Gruman uppdraget att bygga två prototyper X-29.

I X-29 ser de största optimisterna inte bara en efterträdare till F-16, utan även en ny profil för en stor del av världens militär- och trafikflyg.

Lockheed F-22

F-22, eller YF-22A som den heter i verkligheten, är en av två plan i USAFs program ATF, Advanced Tactical Fighter.

ATF- programmet skapades för att möta kravet på en ny överlägsen ersättare till snart uttjänte Douglas F-15 Eagle.

Två konstruktörer, Lockheed och Norhrop, fick i oktober 1986 uppdraget att bygga varsitt förslag till ATF-prigrammet.

Lockheeds förslag YF-22A testas just nu mot Norhrops YF-23A, för att USAF tillslut ska avgöra vem av dem som ska få leverera totalt 1369 flygplan till US navy och US Air Force.

De mål som är uppsatta för ATF är: ökad slagkraft genom avsevärt förkortade start- landningssträckor, ökad manöverförmåga i överljudsfarter samt kraftigt ökad stridsradie tack vare ökad bränslekapacitet.

Få se om vår svenska fågelunge lär sig flyga snart, så vi också får något att skryta med.

Lars Jansson

Fotbolls-VM vållar strid

En strid bland speltillverkarna kan skönjas allteftersom fotbolls-VM i Italien rycker närmare.

Programhusen spottar fram fotbollsspel för glatta livet och alla heter de något som har samband med VM.

Men nu har Virgin Mastertronic köpt rättigheterna till namnet Italia 1990 och tänker stoppa alla andra spel på marknaden under den beteckningen.

Problemet är att det finns många snarlika speltitlar, och hur det ska gå med alla dessa vet väl knappast någon ännu. Till exempel släpper **US Gold** en fotbollssimulator under namnet **Italy 1990** i dagarna, och hur många **World Cup 1990** som det finns på marknaden går väl knappast att räkna.

Men speltillverkaren Codemasters har redan släppt ett spel som heter just **Italia 1990** (som vi recenserade i förra DM). Men fastän **Codmasters** var "först på plan" innebär det inte automatiskt att de kan fortsätta sälja spelet under det ursprungliga namnet.

Men nu höjer alltså Virgin tonen mot sina konkurrenter. Leslie Walker, PR-ansvarig på företaget:

— Codemasters måste byta namn på spelet. Det är inget att diskutera.

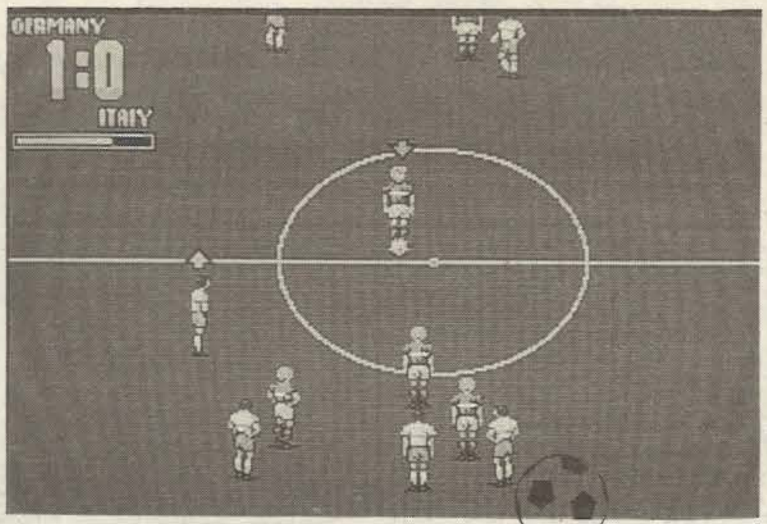
Om inte Codemasters tycker likadant slutar det hela gissningsvis i domstol.

Själva har Virgin inte oväntat en fotbollssimulator som ska gå under namnet **World Cup Soccer Italia 90.** Spelet släpps i maj.

Virgin köpte rättigheterna till den officiella logon till fotbolls-VM och namnet Italia 90 för en mycket stor och mycket hemlig summa pengar. Därför vill naturligtvis företaget sälja så mycket som möjligt av sitt eget spel.

Säljaren till rättigheterna var italienska PC-jätten Olivetti och avtalet slöts efter åtta månaders hårda förhandlingar, där både US Gold, Ocean och Nintendo var med och tävlade.

US Gold verkar dock gå fria med sitt Italy 1990.





Det ser ut att bli rättsliga strider om Virgin Mastertronics konkurrenter försöker sälja fotbollsspel inför VM som startar inom kort. World Cup Soccer Italia 1990 heter det officiella spelet och på köpet får företaget använda den officiella logotypen.

Golf-infernot strular vidare

■ Kommer ni ihåg det danska projektet som gått under namnet Persian Gulf Inferno? Det är nämligen ett spel som två danska programmerare försökt publicera ett bra tag nu. De verkar inte särskilt framgångsrika, dock.

Sist vi hörde av danskarna så hade de just fixat så att spelet skulle släppas av engelska Innerprice.

Nu har dock Innerprice backat ut igen och anledningen är en strid om vem som egentligen har upphovsrätt till spelet.

De danska programmerarna hade nämligen tidigare hoppat av från västtyska Magic Bytes till den danska firman Parsec, där de nu är anställda.

Men när Parsec försökte ge ut det gamla golf-infernot och ytterligare ett spel (USS John Young) genom engelska Innerprice, så slog tyskarna bakut och menade att Magic Bytes ägde rättigheterna till spelen.

Hänger ni med?

Nåja, i klartext betyder det att framtiden för Persian Gulf Inferno återigen är osäker.

Storyn är i och för sig överspelad redan — det kanske vore bättre att satsa på något nytt.

CD-revolutionen är

Hårdvaran för dyr - än så länge

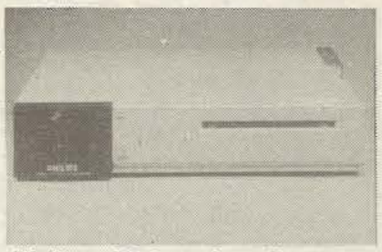
Det finns redan i dag flera spel och nyttoprogram till CD.

Men det är viktigt att skilja på CD-ROM, som redan är ett etablerat datalagringssystem, det nya CD-I.

Skillnaden mellan systemen är mycket stor.

För att räta ut frågeteckning kring det här med CD krävs nog en liten förklaring. I dag är det Philips och Sony som har bildat ett slags standard för det vi kallar CD-I, och troligtvis kommer denna standard att bli den förhärskande när framtidens program utvecklas. Därmed inte sagt att det är det bästa systemet — jämför bara med hur VHS blev videostandard, trots att Betamaxsystemet var överlägset.

Dessutom håller Sony på att köpa upp filmbolag till höger och vänster borta i Hollywood — så det finns skäl att misstänka att det framledes kommer en hel del interaktiva filmer till CD.



Philips CD-I-spelare finns att köpa för den som vill. Men än kostar den för mycket för "vanligt folk", 12 000 kr. I dag används systemet bland annat för att undervisa Peugeots bilreparatörer världen runt.

upp ett utbildningssystem på med hjälp av systemet runt om i världen för sina bilmekaniker. För varje ny bilmodell skickas en utbildningsdisk ut till servicestationerna, där reparatörerna steg för steg kan "reparera" fel som de kan tänkas stöta på. I och med interaktiviteten går det effektivt att lära sig av de fel man gör — innan man ger sig på en riktig bil. Identiska kompaktskivor sänds ut till hela världen — på samma skiva finns instruktionerna på sju språk.

Dessutom kommer flera stora förläggare att ge ut uppslagsböcker på CD-I, med rörliga bilder till texten! En annan förläggare satsar istället på att ge ut reglerna för golf på CD-I. Projektet stöds av anrika St Andrews golfklubb i Skottland.

I dag kostar Philips CD-I, som redan går att köpa, ca 12 000 kronor. Men när den introduceras nästa år för vanliga konsumenter kommer priset att halveras.

För dataspelarna kommer det nog dock att dröja ett par år innan maskinen blir billig nog och det finns tillräckligt med spel.

CD-ROM:

Detta är den idag etablerade tekniken för lagring av data på laserskivor. Egentligen är det inget mer än ett slags ROM-minne, precis som namnet anger. Man kan med hjälp av olika gränssnitt utnyttja CD-spelare med sin dator. Det krävs dock olika gränssnitt och ibland programvara för de olika datorstandarderna. CD-ROM-standarden har utvecklats av Microsoft.

CD-ROM är dock ett begränsat system vad gäller spel. Det är, helt enkelt, för långsamt för att konkurrera med de traditionella diskettsystemen.

CD-I:

En samlingsterm för interaktiv CD, vilket är en standard som utvecklats av Philips och Sony. CD-I väntas bli genombrottet för det som alla kallar multimedia. CD-I erbjuder 660 megabyte datalagringskapacitet, åtta timmars stereoljud, 32 768 färger för stillbilder och 256 färger för rörliga bilder.

Redan idag används CD-I-tekniken praktiskt. Franska Renault bygger

SPEL till CD:

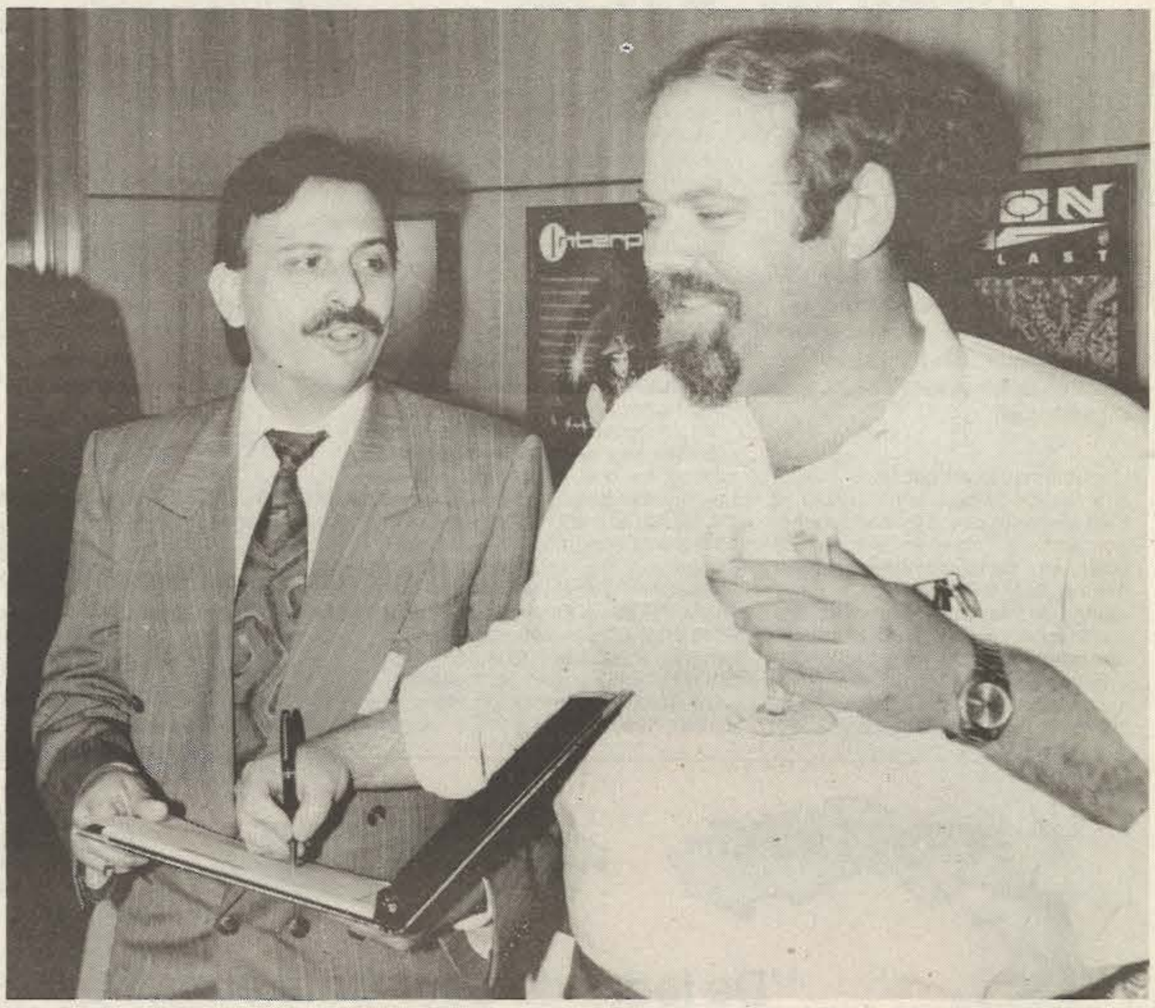
Idag finns ännu inget CD-i-spel utgivet, men till CD-ROM har det gjorts ett par stycken:

DEFENDER OF THE CROWN från Cinemaware har bättre ljud än originalet, i övrigt är det mesta likadant från diskettversionen.

COSMIC OSMO är ett slags "barnspel" som urprungligen gjordes till Macintosh och som också finns till CD-ROM idag.

PSYCHO KILLER och **HEREWITH THE CLUES** är två CD-spel som är på väg. De kommer från engelska CRL.

Problemet med CD-ROM-spelen är att de kräver olika gränssnitt för att användas på olika maskiner. De ovanstående spelen fungerar alltså tyvärr inte till Amiga eller C64. Men det kanske kommer.



Mannen som ler mest på bilden ovan heter Bob Jacob och är näst högsta höns på amerikanska Cinemaware. Här skriver han under ett nytt kontrakt med Mirrorsofts vd Peter Bilotta om fortsatt samarbete i Europa. Bob Jacobs företag ligger i täten när det gäller spel till CD. Bild: Mirrorsoft.

90-talets datorunderhållning — hälften film, hälften spel

Nuförtiden, då alla slänger ordet multimedia omkring sig ungefär som det vore en ny film, kan det kanske vara befogat att titta närmare på vad det egentligen betyder.

Svaret är: Interaktiv CD.

Åtminstone för de stora spelprogramhusen i USA som ligger i startgroparna för att släppa 90-talets "hyperspel".

Vad skulle du säga om att kunna ladda in ett komplett uppslagsverk på CD:n där hemma? Eller varför inte spela något underhållningsprogram, där du kan styra riktiga skådespelare direkt på TV-skärmen med joysticken?

Eller nöj dig med att titta på en bild med 32 768 olika färgnyanser i.

Eller lyssna helt enkelt på en vanlig skiva.

Allt detta och mer därtill blir snart möjligt om datorutvecklarna får som de vill. Och framtidens dataunderhållning håller faktiskt precis på att skapas.

Hårdvaran — CD-I och CD-ROM-spelarna finns redan, även om otaliga förbättringar måste till. Men om maskinerna berättar vi i en vidstående artikel.

Men vad mjukvaran — alltså spelen — anbelangar, så är det som så många gånger förr i USA som allt händer.

Underhållningscentrum

När Datormagazin besökte ECTS-mässan i London nyligen passade vi på att tala med Bob Jacob, näst högste chef på Cinemaware, ett av företagen som idag leder utvecklingen mot framtidens spel. Bob Jacobs dröm är att varje hem ska kunna få möjlighet att skaffa ett eget "underhållningscentrum" och detta hoppas han ska byggas upp kring framtidens CD-spelare.

— Det är faktiskt inte så utopiskt som vissa tror. Redan nästa år kommer CD-I-maskiner (interaktiv CD) att börja säljas i USA. I början kommer priset att ligga strax under 1 000 dollar (6 500 kr), men vi väntar oss att det snart faller ner till en nivå på 300 dollar (ca 2 000 kr), säger Bob Jacob.

Och när maskinerna finns ute på marknaden — då ska Cinemaware också ha spel till dem. Idag planerar företaget att producera tre titlar för CD-I till 1991. Den enda titel som är spikad idag är It Came from the Desert — de övriga två har ännu inte bestämts.

Bob Jacob tror att CD-spelen kommer att bli genombrottet för dataspelen som mediaform:

— Hittills har det varit svårt att få datorunderhållningen allmänt accepterad. En anledning till detta tror jag är att det idag krävs en stor investering för att kunna få tillgång till den — folk måste ju köpa dator. Detta kommer vi ifrån med CD-I. Alla har ju en TV och en stereo hemma, och nästa gång de köper nytt kan de lika gärna köpa en CD-I som en vanlig audio-CD — särskilt som CD-I kommer att kosta ungefär lika mycket.

Framtiden CD-spelare kommer alltså att fungera tillsammans med en vanlig färg-TV. Den har naturligtvis hifi-kvalitet på ljudet, precis som dagens audio-CD, dessutom kommer det att bli möjligt att använda den som videobandspelare — det är ju också möjligt att lagra till exempel en videofilm på CD.

Helt uppslagsverk

Men CD-I kan lika gärna vara ett bibliotek. I stället för att ha 24 uppslagsverk i bokhyllan har du böckerna lagrade på en enda CD-skiva.

För oss som gillar datorspel kommer dock CD-I att innebära det största lyftet. Eller vad sägs om följande framtidsutsikter:

■ En CD-skiva rymmer idag 660 megabyte — det vill säga lika mycket som 20 normalstora hårddiskar. Detta gör bland annat att man kan digitalisera filmade sekvenser med riktiga skådespelare och lagra på skivan. Dessa kan sedan manipuleras med hjälp av mus eller joystick, precis som en "vanlig" karaktär i ett av dagens spel.

■ I stället för att översätta en massa manualer så läggs kompletta instruktioner på nio språk in på skivan.

■ Hifi-ljud direkt i spelet med riktigt tal där det behövs.

Detta och mycket annat är precis vad CD-versionen av It Came... kommer att innehålla. Alla scener har redan spelats in, med världens första datorspels-skådespelare.

— Jag är ganska säker på att datorunderhållning kommer att bli en bransch där många skådespelare kommer att kunna få jobb i framtiden, säger Bob Jacob.

— Vem vet — kanske kan ett datorspel leda till biofilmer i framtiden, och inte bara tvärtom som idag.

Inga pirater

Det finns en aspekt som gör att entusiasmen inför CD-mediet är mycket stor: piratkopiering blir i praktiken omöjlig. För vem skulle köpa ett par hundra disketter för att kopiera ett spel när det kan köpas för under 200 kr?

— Priset är viktigt. Målsättningen måste vara att ett CD-spel inte ska kosta mer än en CD-ljudskiva.

I spåren av CD-utvecklingen ser Bob Jacob stora förändringar för spelhusen.

— Många kommer att slås ut. Att utveckla och producera CD-spel kommer att kosta miljoner och därför krävs det bolag med mycket pengar i ryggen. Jag tror i framtiden att vi får många sammanslagningar — färre med större programhus.

— Men detta leder nog också till bättre kvalitet på spelen. Ingen kommer att ha råd att släppa ut något som är undermåligt. Och i och med att man blir av med piratproblemet kommer spelmarknaden att bli mycket intressant för de stora filmbolagen. Så jag tror att vi får se stora förändringar i spelbranschen de närmaste åren.

Göran Fröjdh



Kvinnlig skådis på väg träffa på myror i It Came... Foto: Cinemaware.

Myrornas revolution

■ Med It Came From the Desert tar Cinemaware ett stort kliv bort från den traditionella datorspelsmarknaden. Här har man använt sig av 22 skådespelare, visserligen inte de mest välkända i Hollywood, men ända tillräckligt efter-traktade för att ta 3000 kr om dan — det är till och med mer än vad en programmerare kostar.

Filmningen görs mot en blå bakgrund, en teknik som är väl etablerad i TV- och filmvärlden. Mot den blå bakgrunden kan man senare projicera vilket landskap eller interiör som helst — till exempel en gammal ladugårdsvägg, som i bilden ovan. Dessutom går det naturligtvis lika bra att projicera datorframställda figurer mot ett filmat landskap, som en stor myra, exempelvis.

redan över oss



Här är vad som finns på marknaden i dag för C64-ägare som tröttnat på laddningsproblem och bandsallad. Åtminstone ger Rainbow Arts CD-samling vår recensent Pontus Lindberg vällustiga nostalgirysningar. Dessutom fungerar RA:s CD-samling mycket bra tekniskt. Glöm Code Masters, dock.

Nostalgi på kompaktskiva till C64 — hur fungerar det?

Fråga en Amigaägare vad han minns av 64:an och han kommer att berätta att det är band, load errors och allt trassel detta förde med sig. Disketter har ju funnits länge men band är förhärskande.

CD, eller Compact Disk som det ju står för, har plötsligt blivit tillgängligt genom Rainbow Arts och Code Masters.

Kan det månne vara något för 64-marknaden?

Band, trassel, load errors och förtvivlan för att spelen inte "går in". Detta är ett problem som de enskilda ägarna och handlarna brottas med varje dag. Visst skulle vi bli glada om det kom ytterligare ett alternativ till disketter med otrolig lagringskapacitet, snabb laddning och lågt pris. Kan CD-alternativet uppfylla dessa önskemål?

CD-teknik

En CD skiva rymmer fantastiska mängder information har vi fått lära oss.

Band däremot har ju en god lagringskapacitet men ju mer man vill lagra desto längre band får man använda vilket medför att tillförlitligheten minskar. 64:an är ju förberedd för band och inte CD vilket har varit ett av de avgörande problemen för de som utvecklat dessa system; Hur ansluter man en 64:a till en CD-spelare på ett så smärtfritt sätt som möjligt?

De två alternativen har valt väldigt olika lösningar.

Dyr spelare

Nackdelar som CD mediet medför oavsett företag är:

1. Du måste ha en CD spelare av något slag!

2. Det är faktiskt förhållandevis dyrt, vilket vi hoppas bli av med om marknaden växer.

Den avgörande nackdelen dock att då man skall ha en mysig kväll med sin flickvän så ligger det en skiva med pip skrik och inte den med Roxy Music som skulle legat där. Kan man överleva detta så rekommenderad jag er att prova spel på CD. Vi tittar närmre på vad som finns tillgängligt:

Code Masters

Vi börjar med Code Masters som skickar med en CD-skiva, ett band innehållande loadern och sedan en kabel som går mellan hörlursutgången på CD-spelaren och som sedan går in i joystickporten på 64:an.

Man måste alltså första ladda in loader rutinen från band, med förödande effekter på laddningstiderna.

RA var först på plan med en CD-samling och har lyckats betydligt bättre än sin konkurrent. Dess paket innehåller en CD och en liten "tjoplopp" som gör att man kan ansluta sin "phono plugg" från CD:n till 64:ans bandspelarport.

Därefter kör man igång med det gamla invanda handgreppet Shift + Run/Stop. Enkelt, smidigt och snabbt. Vad kan man mer begära??

Rent tekniskt är alltså Rainbow Arts produkt vida överlägsen och deras lösning påminner mig om legenderna kring "Columbi Ägg", d.v.s. att ett svårt problem kan ha en nästan löjligt enkel lösning.

I 1:st CD edition får vi tio spel och tio låtar av Chris Hülsbeck. Spelen är gamla "rackar rysare" som verkligen kittlar min nostalgiska ådra. Eller vad sägs om följande:

■ **David's Midnight Magic:** Det bästa flipperspelet som gjorts på 64:an, även om jag föredrar alla specialversioner Dino gett ut.

■ **Leaderboard Golf** Idén golf på en 64:a tyckte jag var befängd då jag såg den första reklamen. Jag hade fel och detta spel måste finnas i allas samlingar.

■ **Impossible Mission.** Epyx eviga legend. Få är vi som var med redan då det kom, fler är vi som lärde oss hata fortsättningen men nu får vi alla möjligheten att ta oss tillbaka.

■ **LodeRunner.** En genialisk spelidé som kanske börjar få ett par år för mycket på nacken.

■ **Solomon's Key.** Arkadspelet är suveränt och detta är en, dessvärre, något blek men dock synnerligen spelbar version.

■ **Jinks** Nåja, inte någon av mina favoriter direkt.

■ **M.U.L.E.** Åhhhh! Mina nostalgiska zoner stimuleras till orgasm av detta spel.

■ **Fist II.** Vällustiga rysningar. Jag tycker fortfarande att detta är ett av de bästa actionäventyr som gjorts. Det blir lite mycket "springa runt" ibland men jag stör mig ändå på att jag aldrig lyckades nå ända fram.

Annan division

I **"30 games on CD"** får vi möjligheten att stifta bekantskap med 30 spel i kvalitetsnivå mellan dåliga spel och kvalificerade skitspel. Med andra ord spel som inte ens Code Masters har haft mage att släppa som budget.

Tesen "Kvalitet är bättre än kvantitet" visar sig igen vara mycket riktigt formulerad! Både tekniskt och spelmässigt är Rainbow Arts version 100 gånger bättre än sin konkurrent. Det är förstås upp till dig att avgöra om du tycker att det är värt prisskillnaden.

Pontus Lindberg

CD-spel

"1:st CD edition" av Rainbow Arts
Pris: 399 kronor
"The CD games" från "Code Masters"
Pris: 249 kronor
Ring: Alfasoft tel 040-16 41 50

VERTEX LA-DATA
LARKMAN INVEST AB

FÖRST MED DET SENASTE!

SKANDINAVIENS LEDANDE LEVERANTÖR AV HEMDATORER, TILLBEHÖR, NYTTOPROGRAM & SPEL PÅ POSTORDER!

TITEL	C64K	C64D	AMI	AST	PC
688 Attack Sub			279		
Axels Magic Hammer			229	229	
Beverly Hills Cop	129	179	279	279	
Curse Of The Azur Bonds		279			349
Chaos Strikes Back				279	
Combat School	59				
Chase H.Q.	129	179	279	279	
Champions Of Krynn		279			349
Chessplayer 2150			329	329	395
Crack Down	139	179	279	229	
Dragons Of Flame			279	279	349
Double Dragon II	129	179	279	279	349
Elite			279	279	349
E-Motion	139	179	279	229	
F-29 Retaliator			279		
Fighter Bomber	179	229	329	329	399
Future Wars			279	279	
F 19					569
Gunship	179	229	329	279	399
Ghostbusters	59				
Hammerfist	129	179	279	279	
Heroes Of The Lance	129	179	329	329	349
Hillsfar		279	279	279	299
Indianapolis 500					349
It Came From The Desert			329		
IK+	59				
Iron Lord	179	229	329	329	
Impossamole	129	179	229	229	
Italy '90	139	179	279	279	
Kristal			249	379	399
Kings Quest Triple Pack			279	329	399
Kick Off	79	179	229	229	
Kick Off-Extra Time			129	129	
Knights Of Crystallion			329		
Lords Of The Rising Sun			329		
Leisure Suit Larry			279	279	299
Leisure Suit Larry II			349	349	399
Leisure Suit Larry III			349	349	499
Manchester United	129	179	279	229	
Midwinter			379	379	
Myth	129	179			
M1 Tank Platoon					495
Ninja Warriors	129	179	279	279	
New Zealand Story	129	179	279	229	
Ninja Spirit	129	179	279	279	
Oil Imperium		179	279	279	349
Operation Thunderbolt	139	179	249	249	
Pirates	179	229	329	329	349
Populus			329	329	349
Populous-Promised Lands			139	139	149
Powerboat	129	179	279		349
Player Manager			279	279	
Pool Of Radiance		279	329		299
Pinball Magic			279	229	
Pro tennis Tour	179	229	279	279	349
Pipemania	129	179	279	229	349
Rockstar Ate My Hamster			89	89	
Rick Dangerous	129	179	279	279	349
Red Storm Rising	179	229		279	449
Sherman M4			279	229	
Stuntcar Racer	129	179	279	279	349
Speed Ball	129	179			
Silent Service	129	179	279	279	349
Switchblade			229	229	
Space Ace			575	575	
Shoot ém Up Construction Kit	179	249	329	329	
Super Wonderboy	129	179	279	279	
Sim City		229	329		399
Space Rouge			329		349
TV-Sports Football			349	279	
Their Finest Hour			279	279	
Tusker	129	179			
The Games-Summer Ed.	79		279	279	299
The Games-Winter Ed.	79		239	229	299
Tintin	129	179	279	279	
Terry's Big Adventure	79	159	229	229	
USAAF		329			
UMS			279	279	349
Untouchables	129	179	279	229	
Ultimate Golf			279	279	
Warhead			229	279	
Wonderboy	59				
World Games	59				
WC Leaderboard			99	99	99
Wayne GretzkyHockey			279	299	495
Xenon II			279	279	329
X-Out	129	179	279	279	
Zak MacKracken		179	279	279	399

Obs Vi får in nya spel varje vecka Ring för info!

EXTRAMINNE AMIGA

ON/OFF KNAPP
KLOCKA/KALÄNDER
2 ÅRS GARANTI

745:-

EXTRADRIVE AMIGA 845:-

LYNX



INKL
BATTERIER
BATTERI-
ELIMENATOR
OCH CALIFORNIA GAMES **1 745:-**

RING FÖR MER INFO. OM LYNX

star

Obeskrivliga skrivare



- LC 10 **2 395:-**
- LC 10 FÄRG **2 895:-**
- LC 24 **3 695:-**
- LC 15 **4 995:-**

ALLA SKRIVARE KOMMER MED PRINTERKABEL...

AMIGA ACTION REPLAY!!!



THE POWER BREAKS THROUGH....

- BACK-UP: Sparar hela programmet til diskett, kan laddas oberoende av Cartridget.
- 68000 Assembler / Disassebler
- VIRUS DETECTION: Kraftfull virussökning och borttagningsfunktion

SPRITE EDITOR ● SPARA BILDER & MUSIK TILL DISK
- NOTE PAD SLOW MOTION LÄGE ● UNIKT EVIGT LIV/TRÄNINGSLÄGE VISA FRYST BILD
- SPELA SAMPLING M.M M.M

NYHET VERTEX PRIS **995:-**

REK PRIS ~~1295~~:-

PHILIPS 8833



INKL. KABEL **2 895:-**

FOT TILL 8833 195:-
PHILIPS 8802 2 495:-

JOYSTICKS

Tac-2		149:-
Slik Stik		79:-
Speed King Konix		159:-
Mega Blaster		149:-
Wico Redball		279:-
Wico Bathandle		279:-
Wico Threeway		379:-
Wico Boss		179:-
Tac-2 (svart)	VERTEX SPECIALPRIS	99:-
Ergostick	VERTEX SPECIALPRIS	149:-

TILLBEHÖR TILL C64	PRIS
Action Replay MK6	549:-
Azimuth Justeringsband	99:-
Load-it Bandstation	495:-

AMIGA 500 PAKET

Datorenhet, mus, svenska manualer, 3 st systemdisketter, 2 st joysticks, RF-modulator, spel, diskettbox, musmatta, 10 st disketter och 1 års rikstäckande garanti.

NU ENDAST! **5 495:-**

The Final Cartridge III	395:-
Smart Card 32 Kb	499:-
Reset Cartridge	79:-
Reset Knapp	59:-
TILLBEHÖR TILL ATARI ST	**PRIS**
ST Copy	495:-
ST Clock Cartridge	449:-
Pro Sampler Studio ST	795:-
Datia 3,5" ST Drive	1295:-
Genius ST Mus	349:-
Genius ST Handy Scanner	2995:-
TILLBEHÖR TILL IBM PC & KOMPATIBLA	**PRIS**
Logitech dexxa mus inkl. paint & musmatta	695:-
Gamecard 1st port At	249:-
Gemecard 2st port PC/XT	249:-
TILLBEHÖR TILL AMIGA	**PRIS**
Syncro Express	699:-
Midimaster	395:-
Genius AMI mus	349:-

AMIGA 500 PROFFSPAKET

- DATORENHET, MUS, SV. MANUALER, 3 ST SYSTEMDISKETTER
- PHILIPS 8833 (STEREO FÄRGMONITOR)
- 512 KB EXTRAMINNE (KLOCKA/KALÄNDER M.M.)
- EXTRADRIVE (DAMMSKYDD, VIDAREKOPPLING M.M.)
- STAR LC 24 (24 NÅLARS SKRIVARE)
- AMIGA ACTION REPLAY
- KIND WORD (SV. ORDVEHANDLING)
- DELUXE PAINTII (PROFFS RITPROG.)

ENDAST! **13 995:-**

Genius AMI Handy Scanner	2995:-
Pro Genlock	1295:-
Extraminne 2Mb	3795:-
Vortex AMI Hårddisk 20 Mb	5995:-
Vortex AMI Hårddisk 40 Mb	7495:-
Video Digitzer	1295:-
Pro Sampler Studio	895:-
Canon Ion+Digiwiev Gold+RGB splitter	8995:-
DISKETTER	**PRIS**
Maxell 10st 3,5" MF 2 DD COLOR	149:-
Maxell 20 Mb (20st 3,5" + Diskettbox)	295:-
Maxell 10st 5,25" M 2 D	99:-
GoldStar 10st 3,5" MF 2 DD	79:-
GoldStar 10st 5,25" M 2 D	69:-

DISKETTSTATION

TILL COMMODORE 64
NU ENDAST! **1 295:-**

NYTTOBITEN AMIGA

RITPROGRAM	**PRIS**
De Lux Paint III	995:-
Amiga starter Kit	795:-
ORDBEHANDLING	**PRIS**
Page Stream 1.8	2295:-
Kindwords 2.0 Sv.	595:-
RIGISTERPROGRAM	**PRIS**
Superbase Personal II	1195:-
Superbase Professional	2195:-
TERMINALPROGRAM	**PRIS**
On Line Platinium Edition	595:-
ANIMERINGSPROGRAM	**PRIS**
Animagic	795:-
Video Effects 3D	1695:-
CAD	**PRIS**
X-Cad Designer	1895:-
Sculpt 4D Junior	1595:-
Draw 2000	2295:-
TEXTSÄTTNING	**PRIS**
Tv Text Professional	1295:-

DE LUX PAINT III



Det absolut bästa ritprogrammet som finns till AMIGA.

ENDAST **995:-**

DE LUX PAINT II **795:-**

DIGITALISERING	**PRIS**
Digiweiv Gold	1995:-
MUSIK & LJUD	**PRIS**
Audiomaster II	895:-
Musik X	2295:-
Sonix	649:-
PROGRAMMERINGSSPRÅK	**PRIS**
K Seka Assembler	949:-
Lattice C Ver. 5.04	2495:-
MACINTOSH EMULATOR	**PRIS**
A Max inkl. Mac Rom	3495:-
DIVERSE	**PRIS**
Deluxe Video III	895:-
Stickning & Broderi	549:-
Virus Infection Protection	349:-

SKRIVARE ÅT FOLKET!

Vi på VERTEX anser att alla skall ha råd att köpa en bra skrivare till ett bra pris.
Vi erbjuder dig därför att köpa vår skrivare DP-130 (NQL, 135 tkn/sek m.m m.m) inkl. kablage för det otroliga priset av: **1 595:-**

NYTTOPROGRAM TILL C64 DISKETT	PRIS
Geos 2.0 (ordbeh., ritprog., ordlist...)	495:-
Geofile 64 (register prog.) <kräver Geos>	395:-
Geocalc 64 (kalkyl prog.) <kräver Geos>	395:-
Geopublish 64 (DTP) <kräver Geos>	395:-



CRACK DOWN
Nu finns det otroliga Arkadspelet till din dator. 2 spelare.

C64K	129:-
C64D	179:-
ATARI ST	279:-
AMIGA	279:-



E-MOTION
Spelet för alla med lite celler bkom pannbenet.

C64K	139:-
C64D	179:-
ATARI ST	229:-
AMIGA	279:-



IMPOSSAMOLE
MONTY MOLE är tillbaka igen...
Spelet alla skall ha!

C64K	129:-
C64D	179:-
ATARI ST	229:-
AMIGA	229:-

KREDIT OCH BETALKORT!

Vi accepterar nedaanstående kredit och betalkort.
Ring för mer information 0223 - 210 00.

BANKKORT · EUROCARD · MasterCard · VISA · SPARBANKSKORT · BankKort · RIKSKORT · Finax.

VERTEX KONTO

Har du inte redan ett eget kontokort, så kan vi ordna Vertexkonto åt dig, 2,46% effektiv månadsränta, 10% av kreditbeloppet betalas första månaden, 2 amorteringsfria månader per år.
Ring för mer information: 0223 - 210 00.

BESTÄLL FÖR ÖVER 300:- SÅ FÅR DU EN FRÄSCH DEKAL!



ORDERTELEFON

0223-209 00

Priserna gäller med reservation för prisjusteringar och slutförsäljning.

Antal	Titel/Benämning	Dator	Pris

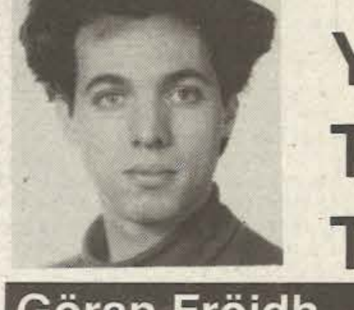
Namn______
Adress______
Postnr______ Ort______ Tel ____ / ____
Underskrift______
Målsmans underskrift om Du är under16 år

P-avgift. + frakt tillk. 40:- Brev, 75:- Paket, 100:- 12Kg el. mer, minsta order 100:-

PORTO

VERTEX
BOX 50
778 01 NORBERG
SWEDEN

Skyll inte allt på piraterna



Göran Fröjdh

Det har väl knappast undgått någon att det här numret av Datormagazin ägnar sig nästan enbart åt spel.

Anledningarna är två. Dels tyckte vi det var dags att göra ett nummer för alla er som faktiskt tycker om att ha kul med datorn utan att behöva skämmas för det. Dels väller det in nya spel nu i vår, så för att hålla jämna steg med allt nytt fick vi göra så här.

För konsumenterna är det naturligtvis svårt att avgöra vad som är bra bland allt det nya. Dessutom gäller det att välja rätt — det är inte kul att slänga ut 300 spänn på något som visar sig vara ett mediokert arkadspel.

Samtidigt gäller det för alla de konkurrerande programhusen att hela tiden ligga ute med nya spel. De första veckorna MÅSTE spelen sälja i massupplagor — annars är det kört.

Men försäljningen går inte riktigt så bra som spelmakarna skulle önska — vilket är förståeligt eftersom INGEN har råd att köpa allt som dräller ut.

Spelhusen verkar dock aldrig ha gjort denna reflektion, utan menar att dålig försäljning beror på en massa elaka barn som piratkopierar.

Jag hävdar att speltillverkarna själva får ta på sig en stor del av piratproblemet.

På annan plats här i tidningen kan ni läsa om kampanjerna som dras igång mot "datapiraterna", som i och för sig inte kan försvaras. Men inte är det förvånande om någon kopierar ett crackat spel från polaren i stället för att lägga ut 250 — 300 spänn för en enda DISKETT.

För det är i nio av tio fall det enda som finns i förpackningarna. Bruksanvisningen skulle knappast synas ens under ett elektronmikroskop och behövs överhuvudtaget inte för att ha glädje av spelet.

Jämför två Amiga-spel som P47 (som sågas i detta nummer) och Pirates, som kommit i dagarna. P47 har en manual som är ett fragment av en A4. Kostnad 299 kr. Pirates innehåller en färgglad karta att navigera efter och en utmärkt och intressant manual på cirka 100 sidor som krävs för att kunna leva sig in i spelet.

Uppenbarligen borde prisskillnaden vara stor, men det är den inte. Pirates kostar nämligen bara en femtilapp mer än P47.

Jag tror dock inte särskilt många piratkopierar Pirates. För köper man ett sånt spel så känner man att man får nåt för sina pengar.

Inte bara en tom ask.

Vad jag vill komma till är att det borde löna sig att satsa på kvalitet. Att begära krafttag mot pirater är bara ett sätt att angripa symptomen på en sjukdom som präglar främst engelska speltillverkare: fantasilösa, taskiga spel.

Guran, guru

AMIGA

TOPP listan

1 (5) Kick off

2 (6) Silkworm

3 (1) Shadow of the Beast

4 (2) Populous

5 (8) Stunt Car Racer

6 (6) F/A-18 Interceptor

7 (14) Wayne Gretzky Hockey

8 (3) Rick Dangerous

9 (9) F-16 Combat Pilot

10 (10) Operation Thunderbolt

C-64

TOPP listan

1 (2) The Last Ninja II

2 (3) Microprose Soccer

3 (1) Giana Sisters

4 (15) Footballer of the Year II

5 (7) Super Wonderboy

6 (9) The New Zealand Story

7 (11) Terry's Big Adventure

8 (13) The Last Ninja

9 (14) Skate or Die

10 (5) Bubble Bobble

Nu har det hänt! Giana Sisters har efter hur himla lång tid som helst ramlat ner från förstaplatsen på C64-listan.

Amigaägarna har å sin sida återupptäckt Kick Off, mitt bland floden av fotbollsspel som väller fram inför VM.

Vill du rösta så gör det genom att skicka in ett vykort där du röstar på TRE spel. Märk vykortet med **"C64"** eller **"Amiga"**. Har du tur kan det bli ett litet pris.

Tur i denna omgång hade dessa Amigaägare, som får var sin musmatta:

Daniel Olsson i Borlänge, **Patrik Blom** i Östersund och **Janni Kajbrink** i Västra Frölunda. 64-vinnarna **Martin Nygren** i Helsingborg, **André Nyberg** i Klippan och **Stefan Alfredsson** i Kristinehamn kan å sin sida se fram emot varsin t-tröja. Grattis.

Stackars alla deckarförfattare

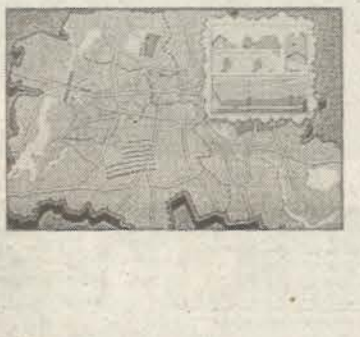
När Berlinmuren fallit så har plötsligt alla världens självutnämnda experter på spioneri det svårare och svårare. Och hur ska alla deckarförfattare och spionromansskrivande engelsmän och amerikaner nu tjäna sitt levebröd?

Fy på dom taskiga tyskarna.

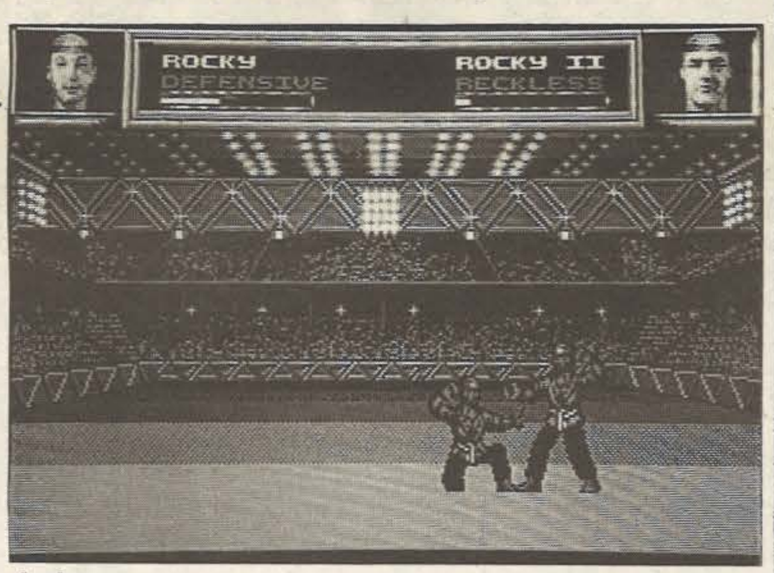
I vilket fall så har tyska Rainbow Arts, som brukar ha lite mer trendkänslig näsa än sina kolleger i England och USA, faktiskt lyckats göra ett spel som utspelar sig i Berlin 1948. **East vs West** heter spelet och är en spionhistoria, komplett med digitaliserade filmsekvenser från den delade huvudstaden precis under det kalla krigets början.

När jag träffade Ash Taylor för några månader sen förklarade han att spelet egenligen skulle varit klart långt tidigare och att det länge såg ut som om det skulle kunnat släppas lagom till Berlinmurens fall, vilket nog gett en extra skjuts på försäljningssiffrorna. Men sedan har speltestarna hittat bug på bug på bug i spelet som egentligen skulle kommit till redaktionen nu. Spelet kommer till Amiga.









Amiga.

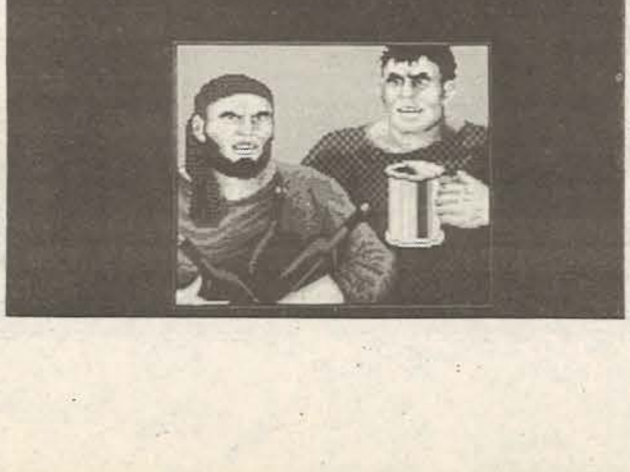
Piraterna äntligen på väg

För alla oss som väntat och väntat på att Microprose skulle förstå att fler än ägarna av C64 och IBM är sugna på att spela **Pirates**, har vår väntan äntligen gett utdelning.

Spelet bör vara ute när detta skrivs. Eftersom det var ett par år sedan det ursprungliga spelet skrevs, så har programmerarna på Microprose hottat upp grafiken en hel del till Amiga-versionen.

Nu i maj släpper Microprose också kampsportspelet **Oriental Games** till både C64 och Amiga. De bägge versionerna kommer att skilja sig en del åt både grafikmässigt och i fråga om spelbarhet. 16-bitarsversionen kommer att innehålla tre olika kampsportstilar — Kung Fu, Freestyle och Kendo. 8-bitarsversionen har inte lika bra grafik, men i gengäld finns det en extra gren i denna — Sumobrottning. En finess med oriental games är att man kan programmera en hel serie rörelser och slag, i stället för att sitta och slita ut skinnet i handflatan.

Piratkopiering.



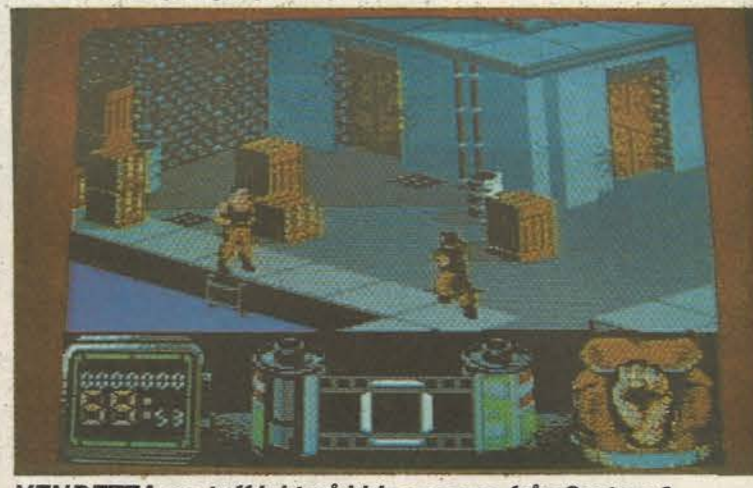


FRONTLINE: en samlingsutgåva strategispel för Amigan från CCS.



DYNASTY WAR: har inget att göra med TV:s såpopera utan är ett klassiskt pangaspel för två.


UNREAL: ett nytt arkad-äventyr från Ubisoft.


VENDETTA: en tuff jakt på kidnapparna från System 3.



NUCLEAR WAR: ett nytt makabert spel från US Gold där det gäller att bomba av bara helskotta.


FLIMBO'S QUEST: rädda vackra kvinnor från elaka professorn i ett serieliknande arkadäventyr.

Mera krig till Sverige!

■ Till glädje för alla soff-strateger ser det ut som om Sverige nu får tillgång till det engelska bolaget CCS alla strategispel, i och med att en ny distributör har fått upp ögonen för genren.

CCS släpper i år en rad titlar som bygger på historiska fältslag (vilket naturligtvis är säkrare än att spekulera i framtida dito).

För Amigaägarna är det närmast Frontline som kommer att bli tillgänglig. Spelet har släppts till Atari ST och det är därifrån bilderna kommer. Men grafiken blir i det närmaste identisk på Amiga.

Frontline är ett slags samlingsutgåva som innehåller en hel rad berömda slag — eller vad sägs om Cassino 1944, Guadalcanal 1942, Stalingrad 1943 och Pegasus Bridge 1944 (ett glidplansbaserat anfall på D-dagen).

Och om inte detta räcker kommer senare titlarna Arnhem, Ancient Battles och Stalingrad.

Spöa de räliga kidnapparna!

■ System 3:s efterlängtade C64-spel **Vendetta** är klart och bör finnas ute i affärerna vid det här laget. Dock hann vi inte få något recensionsexemplar i tid för det här numret av Datormagazin. Men vi ska berätta lite vad det hela går ut på:

Du är hjälten (som vanligt) och din flickvän har blivit kidnappad. Men det är lite orättvist eftersom de egentligen vill åt en professor som ni båda känner. Du blir heligt f-b-n-d och ger dig ut på kidnapparjakt.

För att göra det hela mera spännande så kan du inte ta polisen till hjälp, eftersom du gjort en del saker på sista tiden som de nog skulle sy in dig för. Du får alltså klara dig på egen hand när det gäller att hitta kidnapparna — och dessutom måste du sopa igen spåren efter dig innan polisen kommer och tar DIG.

Detta är i korthet Vendetta, ett 3-D-arkadäventyr där det utlovas minst en värkande avtryckarfinger.

Nästa spel från System 3 innehåller följande ingredienser:

En nypa hjältemod. Ett brutet hjärta. En vacker flicka i nöd. Samt, naturligtvis, en massa räliga typer — i det här fallet en vriden professors mutationer.

Spelet hete **Flimbo's Quest** och ditt uppdrag blir i vanlig ordning att spöa professorn, rädda den sköna mön och förhoppningsvis lära dig nåt på kuppen.

Flimbo's Quest är ett serieliknande arkadäventyr och kommer till både C64 och Amiga nu i maj.

Om det rör sig — skjut!

■ Spanska slakthuset Dinamic kommer nu med uppföljaren till domedagsvisionen After the War (som recenserades här i Datormagazin för ett tag sen). Den här gången har det dock inte gått lika illa för mänskligheten som till och med tagit sig samman tillräckligt mycket för att ge sig ut i rymden:

Nu har du landat på planeten Dendar där du just vaknar upp ur nedfryst skick.

Som vanligt är främmande livsformer otroligt taskiga, och den här gången har de bestämt sig för att erövra galaxen. Bara en man kan göra jobbet...

A.M.C heter spelet, namnet står för Astro Marine Corps och det är mycket mycket MACHO som sig brukligt är i spanska spel. Det kanske har nåt med tjurfäktning att göra, vad vet jag?

Falcon får en storebror

■ Spectrum Holobytes kanske bäst säljande spel någonsin heter Falcon och företaget hävdar naturligtvis att det också är det bästa. Ända tills nu då man släpper uppföljaren — **Flight of the Intruder**.

Till skillnad från de flesta andra flygsimulatorer är dock Flight of the Intruder baserad på en roman som i sin tur baserats på en verklig händelse under den s k Linebacker-manövern i Vietnam 1972.

Men det här spelet är också ett utvecklat strategispel där du inte bara har ditt eget A6 Intruder- eller F4 Phantomplan att kontrollera. I din eskader ingår en rad flygplan som du kan dirigera över stridsområdet — och skulle något råka illa ut kan du byta plan mitt i spelet.

Flight of the Intruder kommer nu i vår till Amiga.

Fler kopior av Speedball

■ The Bitmap Brothers heter tre (numera fyra) väldigt berömda programmerare som jobbar för Mirrorsoft. Deras kanske största framgång heter Speedball och var delvis baserad på en gammal 70-talsfilm som hette Rollerball där futuristiska fotbollsspelare slogs på liv och död om en liten boll.

Framgångarna har fått andra speltillverkare att tänka i samma banor — eller rättare sagt: de kopierar vilt.

Franska Ubisoft släpper nu spelet **Skate Wars** till C64, och av bilderna att döma kunde de lika gärna försökt köpa loss instruktionsboken till Speedball.

Skate Wars hette först Skate Ball men det lät väl för fredligt, kan tänkas.

Nåväl, Ubisoft har mer på gång — Sir Fred, till exempel. Detta är på vanligt manér historien om en stilig riddare, en skön jungfru och en ond trollkarl — vilken medeltidsberättelse skulle vara komplett utan dessa tre?

Här slutar dock likheterna, för den taskige dvärgen Ultimor tycker inte alls om kärleken mellan riddaren och jungfrun och förvandlar därför den förre till en liten halvfigur. Då visar sig också ungmön vara en riktig taskmört och går till en annan riddare.

Fred ger sig dock inte utan ger sig i stället ut att hämnas — det är alltså ditt uppdrag.

Mer Ubisoft: **Unreal** är namnet på ett nytt arkad/äventyrsspel som ska vara ute på marknaden i skrivande stund. Det utspelar sig på en planet som heter just Unreal. Dit har den mäktige Sleeper sänt sin tjänare Fragor för att skapa liv. Sålunda tog Fragor några livgivande ägg samt de fyra elementen luft, eld, jord och vatten tillsammans med två vaktposter som skulle bevara balansen mellan gott och ont. I vilket fall som helst kolliderar Fragor med en komet på vägen och sen blir det kaos på den stackars planeten. Bara ett ägg överlever osmittat av kaos och ur detta föds senare Isolde och Artaban.

I spelet kämpar dessa god-ingar mot det onda på världen Unreal.

Unreal har som brukligt är när det gäller franska spel mycket bra grafik. Frågan är om spelvärdet är lika bra.

Däremot låter Ubisofts **B.A.T** ganska intressant. Initialerna står för Bureau of Astral Troubleshooters (Interstellära problemlösarbyrån) och detta äventyr tar plats i det 22:a århundradet då multi-nationella företag har förbjudits på Jorden eftersom deras makt blivit för stor. I stället har företagsledarna flyttat till planeten Selenia, där det finns ett ämne som är nödvändigt för all rymdfart..

Hemma på Jorden har den hemliga byrån B.A.T bildats för att hålla lugn och ordning i galaxen. Första uppdraget blir att rädda Selenia från skumma utomjordingar. I B.A.T kan du till exempel använda dig av B.O.B, en dator som finns implanerad i din arm...Låter kul.

Dessutom finns det en flygsimulator i själva spelet.

Bomba dina grannar

■ US Gold har slagit sina påsar ihop med amerikanska New World Computing, och det första resultatet av detta är det mycket makabra men också mycket roliga **Nuclear War.** Spelet bygger ursprungligen på ett brädspel från 60-talet och speglade antagligen dåtidens ångest för ett som det verkade oundvikligt framtida kärnvapenkrig.

Idag är faran inte lika överhängade men det går fortfarande bra att skämta om. Spelet går till så att du väljer ut fyra motståndare ur ett porträttgalleri som kunde vara hämtat ur Spitting Images och som har stora likheter med dagens och gårdagens världsledare, som Mao the Pun, Ronnie Raygun eller Ayatollah Kookamamie.

När du har valt motståndare så är det bara att sätta igång. Antingen kan man inta en försvarsposition och försöka klå sina motståndare genom propagandasändningar, eller också bygger man vapen och kärnvapenbombar sina grannar.

Den som har någon befolkning kvar på slutet har vunnit...

Spelet kommer endast till Amiga.

Might & Magic I och **II** är rollspelsäventyr som har några år på nacken och åtminstone den första delen har vi skrivit om i Datormagazin redan 1988. Nu släpps båda delarna igen i Europa för bl a C64 och Amiga.

Den stora US Gold-titeln i vår blir dock **World Cup Soccer Italy 1990**, ett spel som enligt företaget, ska räcka över själva VM. Italy 1990 innehåller många finesser, eller vad sägs om de riktiga VM-lagens uppställningar med namn på varenda spelare, liksom olika egenskaper och för/nackdelar hos dem. Dessutom kan man välja olika skicklighetsnivåer på motståndaren och det går till och med att spela upp en repris på målen i slow-motion.

Det här spelet ska vara ute till C64 och Amiga när detta skrivs, om allt stämmer. På Datormagazin har vi också hört talas om att en mycket stor reklamsatsning skulle ske samtidigt med att spelet släpptes.

Vill du spela macho-robot med rätt att döda andra robotar, så ska du i stället vänta på **Rotox** från US Gold. Detta är en sorglig historia om Rotox som en gång var en stolt marinsoldat som sårades i strid (Grenada, Panama eller något annat ärorikt slagfält). Senare transformeras stackarn till en datorstödd krigsmaskin under samma namn.

I spelet så är det du som får ta på dig rollen som det 22:a århundradets mest välbeväpnade plåtnisse och som vanligt består världen av olika nivåer (10 st, med vardera 9 undernivåer) med värre och värre motståndare ju högre man kommer.

Rotox kommer att släppas till Amiga i juni.

Kanske vore det ändå bättre att resa tillbaka till urtiden och ta på sig rollen som Billy Boulder som ska rädda en prinsessa från en elak trollkarl som kastat en ännu elakare trollformel på henne. Billy måste hitta och övertyga trollkarlen om att häva förbannelsen.

Spelet heter **The Legend of Billy Boulder** och detta BC-äventyr kommer till Amiga.

Efter Strider, Ghouls'n Ghosts och Black Tiger tar Capcom nya tag. Det senaste spelet från företaget heter **Dynasty Wars** kan spelas av två spelare och som brukligt är med Capcomspelen så behöver man inte lägga alltför många månader på att läsa manualer. Handlingen utspelar sig i det medeltida Kina och hittar man bara fire-knappen på joysticken så...



AVERIDDARENS

AMIGA SKATTKISTA

OCH FYND FÖR ANDRA DATORER OCKSÅ



Varför det lönar sig att beställa dina PD-disketter från Avesoft?

- Vi skickar våra PD-disketter ändamålsenligt utrustade med etiketter
- Ave sparprogram får du ändast från Avesoft
- Vart elfte PD-diskett får du **alldeles fritt** (den fria disketten får också vara ett Ave sparprogram)

Amiga PD-program BARA 29;/diskett + vart elfte 29; eller 69; program GRATIS!

COLORIS

Ett spel vilket är svårt att sluta spela. Denhär första helt skandinaviska toppspelets framgång fortsätter. Mikrobitti tidningens 5/5 stjärnors topresultat har redan fått framgång i den svenska och engelska dator tidningarna. Avesofts bästa produkt.

NU BARA **169;**

DIGITERINGS SERVICE

Nu kan du skicka fotografier, tidningsutklipp osv. åt oss att digiteras. Vi digiterar dem med nogranheten av ditt val och med färg eller svartvitt. Leveranstiden är några veckor. Och inte är det dyrt, priset för en svartvit bild är 9 kr och för färgbild 18 kr. Vi tillsätter ännu en grundavgift av 39 kr/sändning, som innehåller disketter, skicka därför inte dina egna disketter. Bilderna borde helst vara lika stora som ett passfoto och störst i A5-storleken.

STILIGA AVE-DISKETT ETIKETTER

Stiliga och användbara riddaretiketter för dina disketter. Ny R-material, fastnar bra och lossnar utan att rivas.

69; 100 st



AVE SPAR PROGRAM

69;

Hemligheten bakom de 69; kronors Aveprogrammens lågra pris är att de skickas som vanliga PD-disketter utan dyra förpackningar.

1. 2—3D AVE-EDITOR

Professionell spelfält editor med vilken du bygger dina spelfält med byggbitar. Alla grafiktillstånd (medräknat Hitex 3D), alla möjliga kombinationer stöd. Ypperlig också sprite, IFF, Block osv. Datakonversioner. Fullständig documentation.

2. AVE MENUEDITOR 2

Varför slösar du disketter? Samla nu själv dina spel — eller nyttprogram på samma diskett med denhär förnyade menueditor.

3. SURVIVAL DUETTO

Innehåller 2 spel, som lämnar sig till att studera Engelska — The Universal Survival Game. Ett text adventurspel, som är gjort med sakkunskap och som handlar om Akademilivet. — King's Castle. Ett mer kortfattat text adventurspel som är också försett med grafiksymboler och som passar för dem som studerar engelska.

4. MEMORIS

Styr robot handen i dethär spännande minnesspelet. Missta dig inte i knapparna! Röda resultatet är dåligt. Gula resultatet är tillfredsställande. Gröna resultatet är bra.

5. AVE-SKYDDAREN

Skydda nu dina program med vår pålitliga AVE-skydds program. Du kan skydda vilket program som helst. Även bilder. Skyddet tas bort automatiskt alltid då du ger din hemliga kod.

7. AVE-REGISTER

Med dethär programmet kan du göra ett kartotek av dina disketter, videokasetter, dina vänners adresser och mycket annat. Dina färdiga kartotek kan du skriva med skrivare på papper. Funktionerna styrs lätt med musen.

8. HUGEVIEW

Dethär programmet visar många skärmars Amiga/PC-program. Du kan scrolla mjukt inom bild området med din joystick. Du kan också linka dina egna DPaint bilder till programmet.



9. BLOODY AFTERNOON

Dethär fartsfyllda skjutnings spelet, vilket påminner lite om spelet Operation Wolf, kan nu få utan den dyra förpackningen. Du får den med AVE sparpris.

10. AVE-REGISTER KONTROLLERAREN

Med dethär musanvända programmet håller du bokföring över många olika saker. Programmet minns t ex. kasetter eller böcker som du har lånat. De 5 sista lånegångerna hålls i minnet.

SOUNDTRACKER COLLECTION

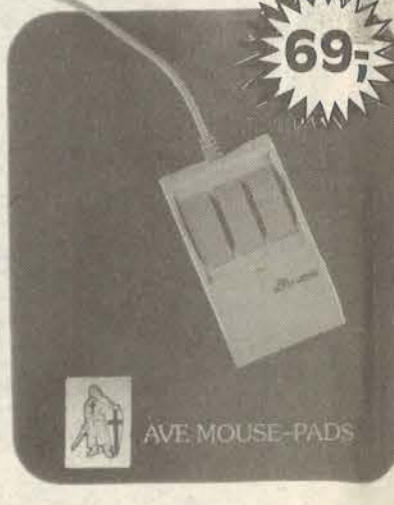
En samling med kända musik, programm.

69;

AVE-MUSMATTA

- Fullständigt ny stilig modell
- Har bra grepp om bordet
- Samlar inte damm
- Materialet är bekvämt för händerna
- Mattan är passligt mjuk

69;



EURO PD 29;/Diskett

1. Sound FX musikprogram. Du kan komponera musik lätt.
2. Moria 3.0 rolspel. Behöver 512K tillägsminne.
3. Miami Vice remix. Diskett.
4. Super Bumper Flipper spel, vi rekomenderar.
5. Werner Flashbier PD-spelet. Ett Rockford likande actionspel.
6. PDTetris och ett tvådimensionellt snack spel.
7. Lady Bug PD-spelet. Lättförståelig och förtjusande.
8. PcMan PD-spelet en spelbar klassisk ide.
9. Amuletti. Det ända finska text-spelet för Amiga.
10. Kopieringsprogramsamling 12. (PD-samling av de 5 bästa)
11. Monopol brädspel nu på Amiga.
12. Eurithmix Remix diskett.
13. Digital Force 9 musikstyckens samling, rapp och disco.
14. Digiterad musik bl.a. Full Metal Jacket och Karel Fialka.
15. Wild Copper demodiskett och styckena Big in Japan, Warm Start.
16. 7 UP CREW Starwars Remix diskett + 6 andra stycken.
17. Samantha Fox musik demodiskett.
18. Crusaders Audio × 8 musik styckens samling. Bra!
19. Den berömda Walker demon nu hos oss. Behöver 512K tilläggsminne.
20. Amoeba invaders PD-spelet, som hör till de högklassigare spelen.
21. Chess V2.0 PD-shackvännen som är bra motståndare.
22. Hack Lite v1.0. rolspel. Behöver 512K tillägsminne.
23. Larn ett berömt PD-rolspel. Behöver 512K tillägsminne.
24. Crazy Comix I. Mycket roliga seriebilder köp och skrätta.
25. Crazy Comix II. Det roliga tar aldrig slut. Mera på kommande.
26. ARP ersätter de vänliga CLI kommandona med kortare 50% kompaktare.
27. Digitech Megademo. En verklig hit PD-disket.
28. ESA programering grupps samling av 8 demon skiklighetsbevis.
29. Midnight Musical Glideshow. Fin grafik/musik.
30. Diskett tidning, som innehåller aktuella saker.
31. Deadly Mix X. Sju fina musikdemon. Rekommenderas.
32. Gate ett verklig långt stycke. Hög ljud kvalitet.
33. Arcadia Team Mega Demo. Vacker grafik och musik.
34. No Limits programmerings grupps samling av många bra demon.
35. List Creator. Du kan göra en mycket klar lista av dina program.
36. Packade musikstycken. 11 långa kompositioner.
37. Acme very good slideshow.
38. ALF demo, bekant från TV.
39. Nyttoprograms samling 69 hjälpmedel för den sanna amatören.
40. Soundtracker V2.4. Ny version med ännu bättre ljud!
41. Musikdiskett för ocannämnda (Soundtracker V2.4)
42. Instrument diskett st-40 (Soundtracker V2.4)
43. Crazy Comix III. Roliga seriebilder. Om du vill skratta är dethär för dig.
44. Virusbuster 26 olika viruskillers för att ta kål de små pesterna!
45. Card Games flera kortspel (pasians, ventt osv.)
46. C-kasett pärm editor, du kan lätt göra texter till dina C-kasetts pärmar.
47. Avlopps PD Läckerbitar från finska viemäritvs huvudavlopp.
48. Icon disk. Innehåller över 250 iconer.
49. Grafikdiskett, innehåller också ritanimations rundningsprogram, slide show osv. nyttoprogram.
50. Jarre-digi 1, digiterat musik.
51. Jarre-digi 2, digiterat musik.
52. Sandra-digi 1, digiterat musik.
53. Megastars music disk. 7 fartsfyllda musikstycken.
54. Mahoney music disk II hela 25 minuter av bra dator musik. Vi rekommenderar!
55. Hangman. Ett ordgissnings spel som kommer att intressera dig en lång tid. Bra musik. En shareware hit!
56. Standard Games I. Yazy, labyrintspel, minnesspel, 24 solitair osv.
57. Raate Collection. Enastående documet bilder från finska vinterkriget.
58. Space Acedemo (dragons lair II). En otrolig demo utan tillägsminne.
59. Forgotten Realms Slideshow by fraxion. Den bästa bild som vi sett + toppen musik!
60. Soundtracker, ljud diskett st-03.
61. Soundtracker, ljud diskett st-04.
62. Soundtracker, ljud diskett st-10.
63. Soundtracker, ljud diskett st-11.
64. Soundtracker, ljud diskett st-72.
65. Soundtracker, ljud diskett Amigos s. 1.
66. Soundtracker, ljud diskett Amigos s. 2.
67. Soundtracker, ljud diskett Amigos s. 3.
68. Soundtracker, ljud diskett Amigos s. 4.
69. Soundtracker, ljud diskett Amigos s. 5.
70. 8 kanalig Soundtracker musik program.
71. Slimeboot V 1.6. virus dödare.
72. Real 3D. En känd och mycket fin bild show.
73. NY nyttoprograms samling, allt som du behöver. Innehåller ca. 20 program.
74. Musikripper. Disk Repair. Sinus Creator och Floppy Music.
75. Coktail program. instruktioner för 17 coktails.
76. Assembler Disk. Nyttoprogram för kodare. Innehåller också det nyttiga programmet Blink!
77. Sound FX instrument diskett, innehåller ca. 120 olika ljud.
78. Brainstorm "ZINE" diskett tidning.
79. Maggy 5. Finsk bra diskett tidning.
80. Pugs in Space. Animerad film.
81. Complex demo disk. Är Complex Finlands bästa amiga grupp? Se för dig själv.
82. Amigo 3 diskett tidning och massor med nyttoprogramm.
83. Forgotten Realms 90. En verkligt fin bildsamling från det kända AD&D spelet.
84. Soundtracker musikprogramm V 2.5.
85. 4 mixade stycken. Vi har aldrig hört såhär långa digiteringar.
86. D-MOB musik disk II. 26 minuter av musik.
87. AVE MIX-I Battle sqadron spelets toppdemo. Bra animation och en Euro TOP TEN (program, grafik och musik)
88. Wizzcat serie demo Vol. II
89. Complex nufortiden.
90. Complex historia I

SPEL PD 29;/Diskett

(spel PD serien är autoboottande)

1. Moria 3.0 Rolspel.
2. Super Bumper flipperspel.
3. Werner Flashbier actionspel, 100 spelfält.
4. Lady Bug. Du styr en nyckelpiga och försöker fly från jagande djur.
5. Pac Man. Det kända labyrint spelet.
6. Det ända finska text fantasi spelet.
7. Monopoly. Liknar det kända brädspelet.
8. Amoeba Invanders. Ett skjutnings spel.
9. Chess 2.0 En shack kamrat för den erfarnaste shack spelaren.
10. Hack Lite V.1.0 rolspeler. Tillägsminne behövs!
11. Larn. Det kända rolspelet. Tillägsminner behövs!
12. Net Hack. Rolspel.
13. Card Games. En samling av kortspel.
14. Hirsipuu. Ett spel som innehåller finska/engelska ord (alltså lärorik)
15. Standard Games. Flera kända spel.
16. Empire. Toppkänd utomlands!
17. Escape From Jovi. Ett actionspel.
18. Tetrix. Släkt med Tetris.
19. Castle. Ett adventurspel.
20. Cosmic. Ett spel om krig och fred.
21. Bally III, en översättning av spelet Click.
22. Steinschlag. Du styr fallande bollar.
23. Paccer. En Pac Man clon.
24. Peters Quest. adventurspel.
25. Paranoids. Flykten från mentalsjukhuset.
26. Star Trek Trivial. Spelet innehåller 100 frågor om ämnet Star Trek.
27. Zerg. En clon av spelet Ultima. Du kan slåss, få uppdrag, tala med kunder, sälja, köpa och använda magi.
28. Emporos. Bli härskare. Men hur?
29. Quattro. Släkt med Tetris. 3 svårhetsgrader och musik.
30. Mirror Wars. Ett skjutnings spel.
31. Jump and Run. Ett spel som är utfört med 3 D grafik.

FISH-PD 29;/Diskett

Du får dehär kända PD programmen mellan 1—300. Också dehär disketterna innehåller mycket annat som inte står på denhär listan. Beställ och bli förvånad.

229. Du bor på ön Empors. Dit updrag är att ensam bli härskare över en av staterna på ön.
230. Quattro; ett spel vars spelfält liknar spelfältet i Tetris. Fin 43 färgas version.
231. Ett program som stoppar det störande tickande ljudet som förekommer i en tom diskett station.
232. Bally III Amiga versionet av det berömda arkadspelet Click.
233. Nyttoprogrammen Brik, Cachecard, Crelists.
234. Ett program som printtar IFF bilder med Epson standard printrar.
235. Ett skjutningsspel som har möjligheter för bl.a. två spelare.
236. UNIX innehållsförteckning listnings program.
237. DPlot möjliggör användningen av experimentelt bild data. CTYPE, CLIprint osv.
238. Steinschlag, ett spel som liknar Tetris, version 1.8.
239. Ett CLI använt program för att tolka "guru" meddelanden.
240. IFF bildkartorna för alla de 14 spelfälten i Dungeonmaster.
241. Lättanvändlig RESETSÄKER Ram diskettstation.
242. Icon editor, med vilken du kan framställa 150 * 90 pixels, 16 färgat grafik.
243. Warp packar disketten till ett program som kan packas upp med UnWarp.
244. Med Textdisplay programmet kan du scrolla text filen. Liknar 'More' och 'Less'.
245. Bootintro, som du kan skriva i på vilken som helst disketts bootblock. Du kan även skriva in dina egna meddelanden.
246. NoClick — ljuddämparen som tar bort clickande ljudet från din diskettsation.
247. Assemblertools, en samling med program som intresserar assembler programerare. Innehåller ca. 140 makro rutiner.
248. Net-Handler. Nät programms systembehandlare. Du kan göra datalink mellan 2 datorer.
249. Slicer visar Mandelbrot och Julia bilder. Slicer förvarar också rådatan. Man kan titta på bilderna från flera olika vinklar.
250. Paranoids. Flykten från mentalsjukhuset.
251. Disksalv 1.42 diskett reparerings programm. Den förbättrade versionen fungerar nu med standard Fast file systemet och med 1 diskett station.
252. CrossDos programmet. Med dethär programmet kan du läsa MS-Dos/Atari ST formaters disketter.

VIRUS X 4.0

Denhär nya virusdödarsamlingen dödar också de nyaste Lamer virusen och även många andra farliga virus.



29;

MED TELEFON
RING MÅ—TO
KL 15—17 (Mikael)
+ 358 31 656 919
fax. +358 31 656 844



Avesoft
Skandinavia
BOX 219,
33101 TAMMERFORS, FINLAND

Omringa programmerna, som du tänker beställa och sätt ett KRYSS på varje fri diskett som du får per beställning av 10 PD disketter. Vi debiterar sändningets pris + postavgifterna. Leveranstiden är ungefär 2 veckor boroende på stagnationer. Beställningens minimi mängd är 3 PD disketter eller 80 kr. Den elfte fria disketten kan också vara 69; kronors Ave sparprogram. Våra priser innehåller inte omsättningsskat.

2/90 Jag beställer följande produkter

EURO PD 29;

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	12	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90

AVE SPARPROGRAM 69;

1	2	3	4	5	7	8	9	10

SPEL PD 29;

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	12	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31									

ANNAT (t.ex. FISH 1-300)

AVE MUSMATTA	□	69;
AVEDISKETT ETIKETTER (100 st)	□	69;
COLORIS	□	169;
SOUNDTRACKER COLLECTION	□	69;
VIRUS X 4,0	□	29;

Namn

Adress

Postadress

Land



Kan sändas ofrankerad inom Norden. Adressaten betalar portot.

Avesoft
SKANDINAVIA
SVARFÖRSÄNDELSE
Avtal 33820/7
SF 33003 TAMMERFORS

Don dåres dimmigheter

En gång för länge sedan, när folk betalade pengar för att se John Travolta i gabardinkostym på film, fanns ett bilspel som hette "Nattligisten" eller något sådant.

Powerboat USA
(Accolade)

Spelet gick ut på att köra bil genom en nattlig väg utan att åka av. Allting var svart utom en serie punkter som fladdrade förbi på var sin sida om "bilen". Vägen krökte sig och fladdrade långt bort i fjärran, det vill säga överst på skärmen där punkterna gick ihop.

Powerboat USA är ungefär samma sak.

I spelet kan man välja båtar och banor och öva och köra tävlingar och allting som anstår ett amerikanskt datorspel av klass.

Vill man, kan man drulla iväg mellan sälarna som värsta kungliga majestät i Don Johnsons gamla avlagda båt. Han från Miami Vice, ni vet.

Spelet går ut på att komma först i mål. Man kör mellan bojar som starkt påminner om de lysande prickarna i "Nattligisten". Dessutom — det är ju en tävling — finns ett gäng andra båtar som man ska tävla mot.

Dessa ska man inte köra in i. Det vet jag med all önskvärd tydlighet. Varje gång man gör det får man starta om. Båten är nämligen ohyggligt känslig för stötar, och är man en gammal stöt (som jag) åker man naturligtvis dit.

Liksom det tidigare bilspelet är Powerboat roligt och erbjuder spelaren mången timme framför skärmen. Som spel betraktat är det OK, som 64-lir är det mer än godkänt.

Anledningen är att båten rör sig snabbt över vattnet. Färgerna är bleka och grafiken grovkornig. Men så är det ju på alla 64-spel.

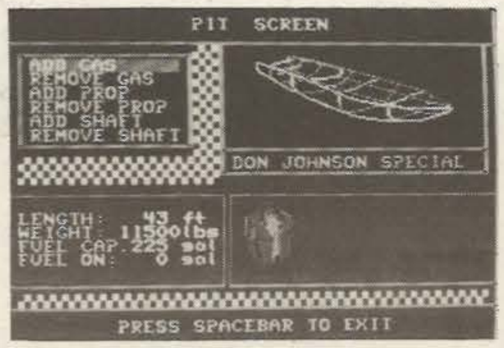
Med spelet följer ett stort antal tips och råd i hur man kör båt, hur man tar kurvor och vågor och allt sånt som bara en landkrabba som jag inte begripit mig på tidigare.

Lennart Nilsson



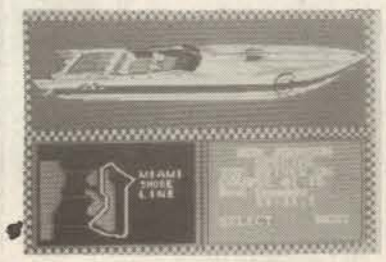


Don Johnsons båt är en av ingredienserna i detta fartfyllda blöt-spel.





Gå på mutbuffé.



Här är Dons båt.



En taskmörts katamaran.



Undrar om Tom Caruso (Cruise) är där?

Bra version av klassiker

Mirrorsoft/Cinemaware är ett av mycket få företag som konverterar sina spel till C64:an och på allvar försöker nå ett gott resultat i stället för att "rida på vågen" efter originalversionen på Amigan.

TV Sports Football
(Cinemaware)

Stympade 64-versioner med fotografier av Amiga- eller ännu värre arkadversionen på kartongens baksida brukar jag betrakta som rena bedrägeriförsök från programvaruhusens sida. Alltför många 64-ägare har under historiens lopp köpt grisen i säcken och dragit världens nitlott. Därför är det skönt med hederliga företag som är måna om sina 64-kunder också och inte bara betraktar dem som något man skall lura och klämma ur så mycket pengar som möjligt.

På Amigan är detta spel väletablerat som ett av de bättre idrottsspelen som gjorts, och 64-versionen av TV-Sports Football är till 90 procent likvärdig med Amigaversionen. Naturligtvis kommer inte grafiken i närheten av Amigakvaliteten, men rent spelmässigt är spelen så gott som identiska. De simulerar båda mycket trovärdigt en sport som de flesta amerikaner placerar "right up there with Mom, God and Appelpie".

Amerikansk fotboll är en sport som innehåller ett förvånansvärt stort strategiskt element. För en utomstående ser det hela mest ut som ett obegripligt slagsmål, men faktum är att mången panna lagts i djupa veck och många böcker skrivits för att lista ut hur man snabbast och effektivast kan transportera bollen från ena änden av planen till den andra. Eller förhindra motståndarlaget från att göra det. I datorspelet representeras detta av att man mellan varje omgång kan välja uppställningar och anfalls- respektive försvarstaktiker som man bedömmer effektiva. Egentligen är detta strategielement viktigare än fingerfärdighet och joystickkvickhet när spelet väl kommer igång: det gäller att gnugga de små grå redan innan.

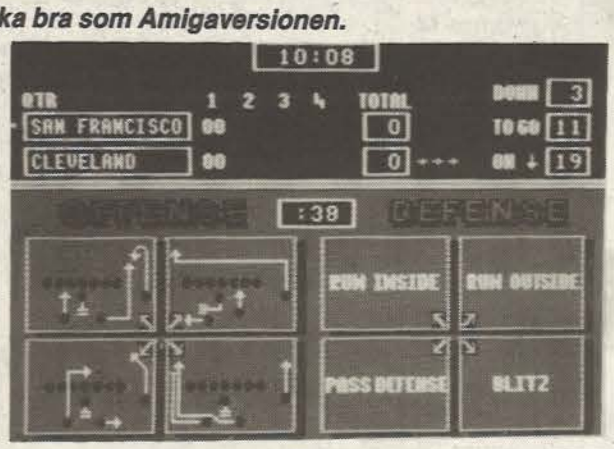
Ärligt talat har jag aldrig riktigt förstått vad som är så roligt med amerikansk fotboll. Jag tycker sporten som sådan är ganska trist rent ut sagt, med en massa obegripliga regler (som inte det här spelets manual lyckas reda ut) och enformigt spel. Datorversionen är som sagt ganska realistisk och därför, i mitt tycke, ganska enformig och tråkig. (Hoppas inte en massa fotbollsfans skickar tickande paket till mig på posten nu...)

Men om du alltid drömt om att lira amerikansk fotboll men inte har kroppshydda som ett kylskåp torde TV-Sports Football vara så nära "the real thing" du kan komma. Spelet är som sagt mycket trovärdigt, hela cirkusen runt omkring med tv-kommentatorer och jublande publik finns där. Däremot saknade jag det som nästan alla förknippar med amerikansk idrott, nämligen spänstiga hejarklacksledarinnor i kort-korta kjolar. Det hade nog fått mig att hålla ut 10 minuter till.

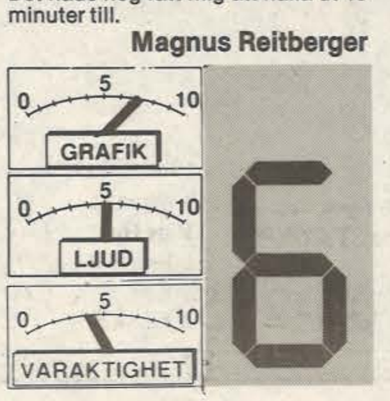
Magnus Reitberger

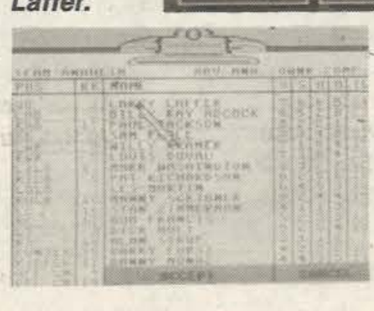


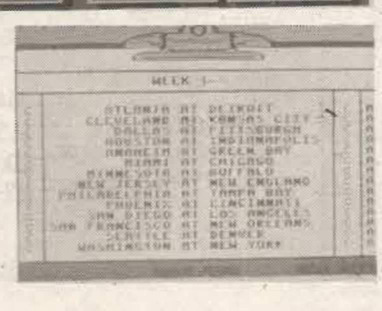
Det här är lika bra som Amigaversionen.

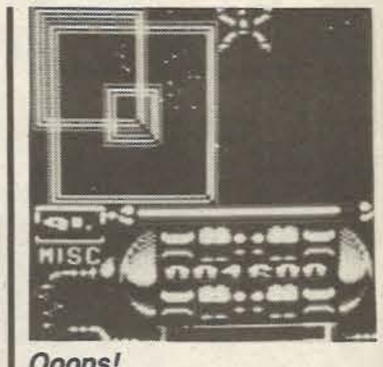


Mycket teknik här för Larry Laffer.









Ooops!

Inte speciellt vågat

Jag minns när Dan Dare I släpptes för några år sedan. Det var ett charmigt spel med drag av tecknad film över sig. Storyn baserade sig på en gammal science-fiction-serie från 50-talet, en parallell till Nick Carter och Blixt Gordon.

Dan Dare III
(Virgin Games)

Hjälten var stark, manlig, godhjärtad, klarade själv vad ingen annan vågade göra och hade en flickvän som kidnappades så ofta att det knappast var någon ide att ta av henne munkaveln mellan varje gång. Skurken var en grön superintelligent marsian som drabbats av vattenskalle när han var liten (när andra köper en ny hatt köper han en ny sovsäck) och som var besatt av iden att förinta jorden och mänskligheten (var har jag hört det förut? I ett dataspel kanske?).

Dan Dare del 3 uppvisar mycket få likheter med sina föregångare. Borta är den lite gulliga grafiken och äventyrsliknande storyn. Istället finner man här ett actionspel av mer alldagligt snitt: man måste ta sig runt i diverse rum och samla raketbränsle så man kan rymma från planeten där elakingen med jättehuvudet håller en fången.

Man åker omrking med hjälp av en raketryggsäck och skjuter för allt vad tygen håller med en plasmakanon ungefär som i 4711 likadana spel. Skillnaden är bara att man i detta 4712:e spel hela tiden har i bakhuvudet hur mycket roligare dess två förlagor var.

Tekniskt sett är Dan Dare III ett mycket välgjort spel. Grafiken är stor och färgglad, ljudet ungefär vad man förväntar sig av ett actionspel av denna typ. Spelet är helt klart spelbart, därom råder ingen tvekan, men det där lilla extra som skiljer det från mängden (d.v.s. de övriga 4711) saknas.

Det är möjligt att jag är lite fördomsfull när det gäller detta spel — någon annan som inte lirat Dan Dare 1 kanske tycker att del 3 är det bästa som hänt sedan popcornen uppfanns. Själv kan jag inte hjälpa att jag blir lite nostalgisk och minns hur det var "på den gamla goda tiden". Virgin Games borde kanske sätta in en radannons i dagstidningen: *"FÖRLORAT: originell, rolig spelide. Borttappad någonstans mellan del 1 och del 3."* Men jag tror inte det hjälper.

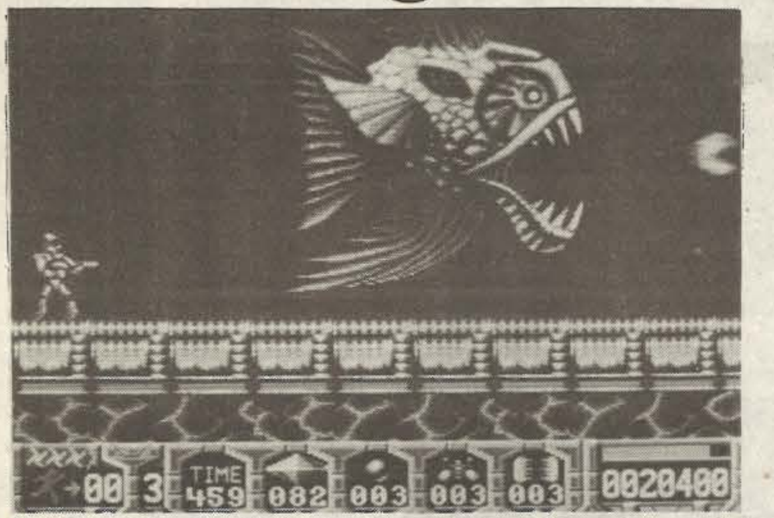
Magnus Reitberger



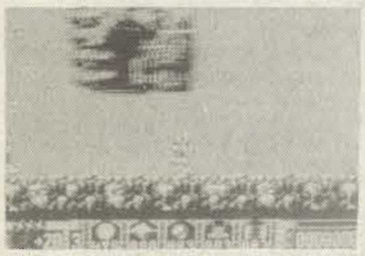


Vågat av Dan att skjuta.

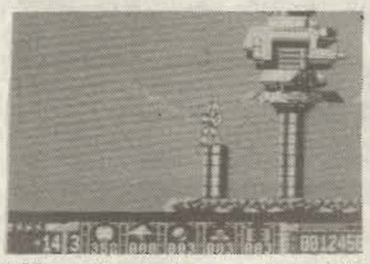
På farligt fiskafänge



Chris Huelsbeck och Manfred Trenz heter männen bakom det här mästerverket, som Pontus Lindberg föll pladask för. Den här fula fisken är bara ett av alla monster man stöter på i Turrican (C64-version).



Den här näven är INTE ute efter att skaka din hand (C64).



"May the schwarz be with you". Citat Mel Brooks (Amiga).



Turrican
(Rainbow Arts/C64/Amiga

För ett par månader sedan fick jag en preview av ett spel som hette "Hurrican". Jag blev förbluffad av den kvalité spelet höll, eftersom Rainbow Arts inte brukar skämma bort oss på den fronten.

Nu dyker så äntligen spelet upp i recenserbar skepnad och mitt intryck består. Bakgrundshistorien är den gamla vanliga; en kolossalt ond snubbe gör livet surt för alla (I detta fall har han tre huvuden och heter Morgul).

Det är länge sedan jag såg något som var ens i närheten av denna klass i genren "plattforms shoot'em up". Jag rekomenderar varmt detta spel som ett av de bästa jag spelat.

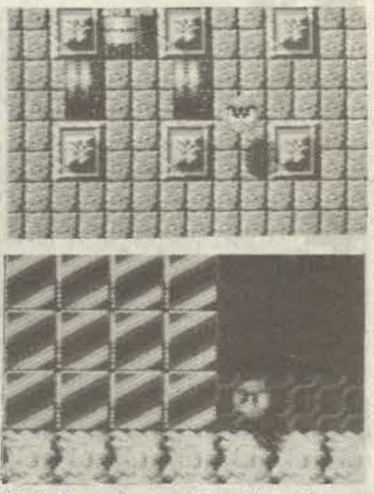
Pontus Lindberg

Mitt pekfinger börjar få valkar. En effekt av Rainbow Arts nya megahit Turrican — ett plattformsspel som kommer att sätta en ny standard för framtida plattformsspel på Amigan.

Men ett spel kan vara ett under av skicklig programmering och samtidigt vara urkasst. Turrican är ett undantag. Här handlar det om ett rejält plattformsspel med allt som ett riktigt manhaftigt plattformsspel ska ha.

En liten fara är dock att man lätt glömmer bort att utnyttja extraresurser som smartbombs och gyroscope när man hoppar, klättar och skjut sig fram, samtidigt som fienderna fullkomligt väller fram ur vinklar och vrår.

Christer Rindeblad



Två inspirerande situationer från ovan molnen.

Tönta omkring med ett klot — är det kul?

Tänk dig att du är ett studsande klot, som inte är poppis bland varken nyckelpigor eller några andra insekter. Tänk dig vidare att någon slängt ut dig mitt i den väldiga rymden bland just dessa varelser och till på köpet i en labyrint. Jag har svårt att föreställa mig det, men man kan ju alltid ta detta spel till hjälp om man vill försöka.

Cloud Kingdoms
(Millenium/C64)

Den lilla bollen skall guidas genom en labyrint och plocka upp lite diamanter, nycklar och andra prylar som ligger utspridda i gångarna. Problemet är också att det inte finns ingångar till alla rum, men om man hoppar på en vinge kan man flyga en kort sekund, över vilken vägg som helst. Kul, javisst en liten stund i alla fall, men mitt intresse kunde inte hållas på topp ens ett par minuter.

Pontus Lindberg



Dags för blå tummen igen

Timmen är slagen. Det är dags att tänka om. Shoot'em-upspel behöver inte vara enformiga, hjärndöda och tråkiga. Gör dig kvitt alla sådana illusioner en gång för alla! X-out har kommit till stan!

X-out
(Rainbow Arts/C64)

X-out (uttalas Cross-out) är egentligen en rejält ansiktslyft version av den gamla arkadklassikern Scramble. Man flyger fram i en horisontellt scrollande grotta och skjuter sönder fiende- och luftvärnsanläggningar. Skeppet man flyger har man först själv satt samman i en "affär". Man kan "köpa" olika typer av skepp, kanoner, målsökande robotar och små automatiska farkoster som snurrar runt ens skepp, skjuter när man själv gör det och skyddar moderskeppet mot fiender. Eldkraften är helt enorm. Fienderna är många och skjuter tillbaka ganska duktigt: man känner sig som man råkat i en eldstrid i en fullpackad hiss på NK. Det gäller att hålla i hatten och inte låta avtryckarfingret vila en sekund!

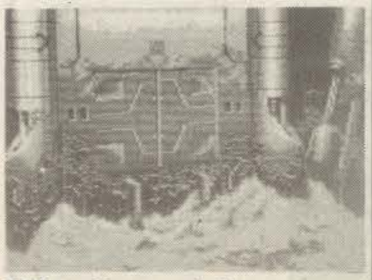
Avtryckarfingret ja. Efter att ha lirat X-out intensivt i en veckas tid har min vänstertumme börjat visa tecken på arbetsskador: skavsår och lätt ömhet i leden.

Grafiken är minst sagt utmärkt.

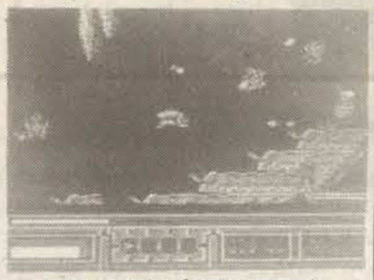
Som ni kanske förstått vid det här laget diggar jag X-out skarpt. Det ger en helt ny dimension åt ordet shoot-'em-up. Intresserade spekulanter kan jag dock rekommendera att köpa en auto-fire eller något först. Eller om ni lyckas muta lillebror att sköta avtryckaren åt er — det är bättre att hans tumme får men för livet än er, eller hur?

Magnus Reitberger





Ut i grottan med dig...



...och skjut så du blir blå.

Se upp för rymdens rö



I Space Rogue har forskarna inte hunnit så långt i utvecklingen att det går att färdas snabbare än ljuset.



Det här solsystemet verkar inte särskilt tättbebyggt. Inte en enda hygglig planet att supa och härja på. Bara en massa taskmörtar som anfaller ens lilla mesiga skepp. (C-64).



Här är det hjälten tolkad genom en 8-bitarsmaskin, som ska försöka ge sig på ett rymdhopp i den högre skolan. Det går att backa in, frågan är bara: lönar det sig? (C-64).

När det övergivna skeppet upptäcks är det du som skickas ut för att undersöka det. När du nått fram får du se hur ditt eget skepp blir omringat av massor av Manchi-skepp. Ditt klena handelsskepp har ingen chans.

Space Rogue
(Mindscape/C64/Amiga)

SCREEN STAR

Där befinner du dig ute i rymden utan något annat än ett litet allroundskepp som transportmedel.

Men skam den som ger sig — du bestämmer dig för att hämnas dina döda kamrater.

Det kommer dock ta lång tid, eftersom du måste utrusta ditt skepp bättre och finna Manchifolkets baser.

Space Rogue är ett rollspel i rymdmiljö och programmerarna bakom spelet har haft det gamla Elite som förebild. Elite anses fortfarande som ett av de absolut bästa 64-spelen som någonsin gjorts.

Spelet börjar som sagt ute i rymden där du flyter omkring i ditt lilla skepp. Exakt vad du ska göra därefter bestämmer du själv.

Det bästa är dock att först ge sig in i handelsbranchen och därifrån arbeta sig uppåt. Senare, när du fått bättre utrustning till ditt skepp, kan du bli prisjägare eller pirat. Själva huvudmålet är att finna och sätta dit dem som dödade dina kamrater.

I Space Rogues universum finns olika stationer och baser. Där kan man köpa och sälja saker, köpa utrustning och mycket mer. Baserna kan var små eller stora. Man går omkring i dem och träffar folk, skaffar kontakter kan få uppdrag och mycket annat **(Dessutom går det att supa sig plakat i baren. Red anm)**.

Space Rogue är inte lika stort som Elite, det finns åtta kända system med totalt ett par stationer och baser i varje. Däremot är Space Rogue mer avancerat då det går att göra mycket mer i baserna och det händer hela tiden saker utan din inverkan. Till exempel kan du trilla in i en strid mellan pirater och handelsskepp. Då kan du kan välja *mellan* att flyga vidare, göra gemensam sak med pira-



Nästa höst kommer en cabriolet-version av Sherman M4.



Grattis dumpucko! Det där var mammas hus.

Spara pengarna till en riktig stridsvagn

Spänn på dig radiohjälmen och kräng dig ner bakom spakarna på din 40 ton tunga amerikanska stridsvagn, Sherman M4.

Sherman M4
(Loriciel/Amiga)

Det hela handlar om stridsvagnssimulatorn som heter just Sherman M4 och kommer från programhuset Loriciel.

Klockan har vridits tillbaka nästan 50 år och du för befä et över fyra amerikanska stridsvagnar och två jeepar (inte jeppar). Med hjälp av dessa fordon ska du lösa sammanlagt 18 olika uppdrag, alla hämtade från andra världskriget.

Uppdragen utspelas i tre olika miljöer, Normandie, Ardennes samt en öken som jag inte har lyckats spåra, och varierar från Skjut-på-allt-du-ser till Spräng-broar-och-frita-en-by uppdrag.

På en karta ser du dina fordons positioner samt var målet ligger och olika svårigheter som du kan möta på vägen. Via radio sänder du order till de olika fordonen. På så sätt kopplas en "autopilot" i stridsvagnarna på och de tar sig automatiskt till beordrad position.

Grafiken är fin och består till största delen av fylld vektorgrafik, typ Interceptor, men slöar till ganska ordentligt när det händer mycket på en gång på skärmen.

När 40 ton ska flyttas 52 km/h bör rimligtvis ett saftigt motorvrål uppstå. Spelet erbjuder bara ett ynkligt FRRRRR (Visste ni förresten att ord som beskriver ljud kallas onomatopoetiska?! Inte? Vem var det som sa att dataspel inte är bildande?!) **(ALLA serietidningsläsare vet det! Red anm)**

Om man avfyrar en 75 mm-kanon bör man också orsaka en del oljud. Inte enligt Loriciels programmerare. Ka-puff, säger det när jag trycker på joystickknappen. Jag vet inte om fler tänker som jag, men jag upplever något slags antiklimax när ljuden i spel som detta är för klena.

Spelidén då? Jovisst, spelet är väldigt kul i början, men trots ställbar svårighetsgrad och möjlighet att möta de stora tyska pansargeneralerna, når spelet inte riktigt ända fram. Uppdragen är lite för enkla att klara av på de lättaste nivåerna och jag tycker att det känns omotiverat att höja svårighetsgraden på ett uppdrag jag redan klarat.

Spara pengarna och köp en riktig stridsvagn i stället.

Lars Jansson





Få människor känner till Titanic I



Aldrig får man vara riktigt glad träffar något.

...varband

terna eller kanske hjälpa handelsskeppet.

På stationerna finns även arkadspel, spel i spelet så att säga.

Space Rogue är som alla spel från Origin välgjorda med bra manualer och lite extra godis med i kartongen som kartor och pappersfiguer.

64-versionen av Space Rogue är välgjord, den har fylld 3D-grafik som inte är allför långsam.

Amiga versionen är naturligtvis bättre, men sett som Amigaspel så är det långt sämre än 64-versionen är till C64:an. Grafik och ljud är sämre än man kan förvänta sig.

I övrigt är spelen nästan identiska. Amigaversionen multitaskar utan problem och kan installeras på hårddisk.

Space Rogue är ett roligt spel som bjuder på många timmars spelande. Man lever sig verkligen in i rollen som den ensamme rymdfararen som hankar sig fram på alla tänkbara lagliga och olagliga sätt.

Amigaversionen kunde dock varit mer genomarbetad. För även om 64-versionen ser sämre ut och är långsammare så är det mer känsla i den.

Pekka Hedqvist.

C64.

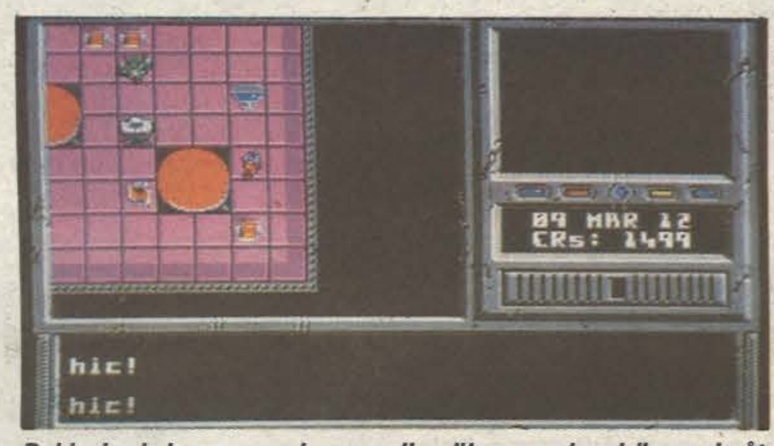
GRAFIK — LJUD — VARAKTIGHET: **8**

Amiga:

GRAFIK — LJUD — VARAKTIGHET: **7**



Inne i maskhålet ser det så här inspirerande ut. Bara att hoppas att soppan räcker hela vägen igenom (Amiga).



Pekka hade ingen aaning om alla nöjen man kan hänge sig åt på rymdbaserna. Vår fotograf gav sig dock, sin vana trogen, direkt till baren och struntade i alla tråkiga handelsmän (Amiga).



I C-64-versionen är det ännu mer skräp som möter dig på vägen genom maskhålet.



...s existens.



...m man för en gångs skull

Inte ens Moses såg brinnande fartyg

Jag fick lite ångest när jag såg att manualen var på sextio sidor till det här spelet. Suck, inte ännu ett av dessa simulatorspel som nån högteknologiskt utbildad människa med storhetsvansinne har skapat, bara för att vi vanliga dödliga ska föräras en inblick i hans enorma kunskaper.

688 Attack Sub
(Electronic Arts/Amiga)

Men även om manualen tar två dagar att läsa och är full med all upptänklig information om atomdrivna ubåtar (inklusive ALLA elektroniska detaljer) så är faktiskt det här spelet nånting alldeles extra ifråga om realism.

Jamen, vad handlar det om då? Ja, du är alltså en kapten på antingen en amerikansk eller sovjetisk ubåt, med det allra senaste i fråga om högteknologisk utrustning. (Och det är inte LITE prylar.) Du är en jägare, ett havens rovdjur. Du leker en dödlig kurragömmalek (för att citera manualen, men det låter bättre på engelska) **(Klischéer låter bäst på andra språk. Red anm).**

Du ska spöa dina fiender i tio olika uppdrag, allt från rena militärövningar till fullt utbrutet tredje världskrig. Det kan gälla såna saker som att försöka skaka av sig en sovjetisk ubåt, till att sänka libyska tankbåtar som försöker ta sig igenom Gibraltarsundet.

Naturligtvis är alla uppdrag politiskt och geografiskt realistiska, precis som om det var krig på riktigt. (Men börjar man tänka på DET så infinner sig genast en massa deprimerande tankar om livets mening, kärnvapen osv.) Spelet är välgjort, det är inget snack om saken. När man väl lyckas lära sig alla funktioner och kan ge sig ut på ett uppdrag så kan man bli sittande i flera timmar.

Man tänker ut i sitt eget tycke briljanta strategier för att överlista sina fiender och skjuter torpeder och missiler med förödande effekt. Man dreglar av lycka när fiendebåtar brinnande sjunker ner i havsdjupen med man och allt. Lyckas man med ett uppdrag blir man löjligt stolt.

Jag tänker verkligen inte gå in på alla tekniska detaljer i det här spelet, det finns inte plats. Rekommenderas till alla som gillar simulatorer och särskilt till alla som tyckte det var kul att göra lumpen.

Pia Wester

GRAFIK — LJUD — VARAKTIGHET: **8**



Ni anar inte hur meningslöst det här spelet hade blivit om inte borgmästaren hade öppnat porten.

En borgerlig skräckvision

"This is no fantasy-game Quest
Within illuminated screens
Real life reduced to magnetic screams
Stitched onto tape, slipped into disc
Don't move your head, I must insist
And if you do I'll break your wrist

Här har vi något så ovanligt som ett avancerat 3-D-spel till C64. Castle Master heter det och detta är antagligen så långt det går att komma med 64:an.

C64 SCREEN STAR

Castle Master
(Domark/C64)

Jag fick se spelet på ECTS-mässan i London nyligen, men då visades bara Amiga-versionen (som vi recenserar i nästa DM). Jag blev mycket imponerad av spelet som inte bara var ytterligare ett i högen av så kallade arkadäventyr, utan ett intelligent försök att kombinera action med bra grafik och en schysst story.

Döm då om min förvåning då C64-versionen dyker upp och visar sig vara nästan lika bra — förutom att grafiken är lite kornigare och inte så detaljerad finns nästan allt som 16-bitarsversionen har.

Här börjar äventyret ute i vildmarken med vår hjälte eller hjältinna stående ute i vildmarken. I jämlikhetens namn går det att spela Castle Master som antingen prins eller prinsessa — väljer du prinsrollen så blir din uppgift att rädda din tvillingsyster som blivit bortrövad av den onde slottsherren — Castle Master.

Din uppgift är att ta dig in i slottet och befria systern (brodern) ur den ondes grepp, men för att komma ända upp i tornet där hon (eller han) hålls fången krävs det att du lyckas utrota de onda andarna som finns i många av slottets rum. För att hålla styrkan uppe krävs att du hittar mat och för att öppna dörrar måste du hitta nycklar.

Att utforska slottet i Castle Master är ett mycket tidskrävande jobb. Det finns otroligt många rum, en del med gömda ingångar, andra kan man bara komma in i en väg. Och ser man sig inte för, går man ner i någon fälla och kollapsar.

Dock finns det möjlighet att spara sina positioner i spelet, vilket är ganska tacksamt när man drunknat i poolen ett par gånger.

Programmerarna bakom Castle Master är inte helt okända Incentive Software vilket borgar för kvaliteten. Men dessutom har Incentive gjort det nästan omöjliga genom att pressa in ett så här stort och avancerat äventyr på en dator med 64 kbytes minne. Freescape-tekniken har verkligen utnyttjats maximalt i Castle Master. Antagligen är det av denna anledning som det inte går att använda joystick för att styra — det gick antagligen inte att få in mer kod och något måste stryka på foten.

Detta gör dock mindre, det går utmärkt att styra med tangentbordet.

Dessutom ska musiken ha ett extra plus, temat är inte lika varierat som på 16-bitarsverisonerna men håller mycket hög klass.

Svårt att hitta något att klaga på, egentligen. Det enda jag kan råda till är att skaffa ett exemplar.

Göran Fröjdh

GRAFIK — LJUD — VARAKTIGHET: **9**



Det borgar arta sig...



Före barnmiljörådets tid var det urtrist att vara barn. Se bara på hur trist den här gården är!

Rymdens sluskar

Rainbow Arts nya spel Startrash fortsätter i samma stil som dess hit Rock'N'Roll. Det är ett gulligt spel där man samlar prylar med en boll.

Star Trash
(Rainbow Arts/C64/Amiga)

Startrash är till skillnad från Rock tredimensionellt. Man ska studsa med bollen uppför en stor skräphög i jakt efter viktiga dokument som har hamnat där av misstag. Naturligtvis är högen full av hinder i form av insekter och djur.

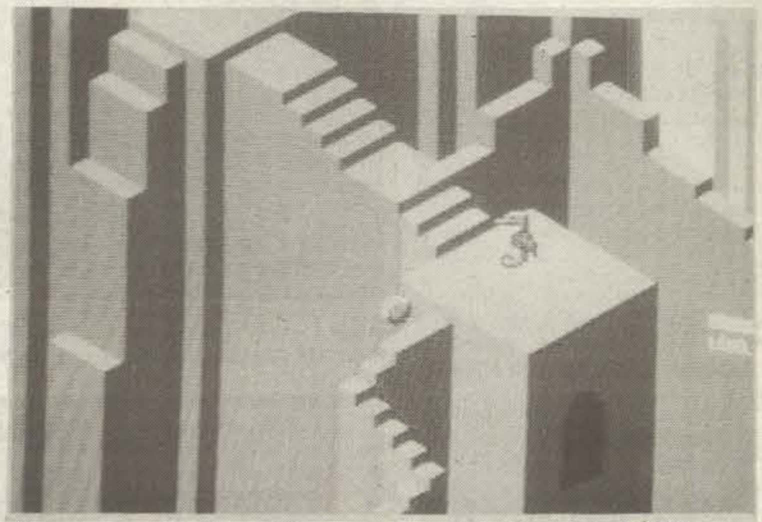
Det flesta vägar leder upp men många leder fel, här finns olika typer av bonuspoäng man kan få genom att ta små pengar och dylikt.

Styrningen är rätt svår. Man hoppar lätt fel trots att man kan välja mellan tre olika styrsätt. Både C64- och Amigaversionerna har mycket fin grafik och bra ljud. Grafiken är dock lite plottrig. Konstigt nog är Amigavarianten den plottrigaste, kanske är den överarbetad.

64-versionen verkar ha lite buggar i sig, men kan vid vissa tillfällen hoppa omkring i tomma luften utan att ramla ner. Det går bara i C64-versionen så nån finess är det knappast.

Trots att Startrash är snyggt och genomarbetat så fängslar det inte mig som t ex Rock'N'Roll. Det är för lätt att hoppa fel och spelet känns onödigt krångligt. Nån ny hit lär inte bli Startrash även om inte är ett dåligt spel.

Pekka Hedqvist



Är man tom i bollen stöter man kanske på en 64:a-sjöhäst.

Amiga
GRAFIK (0–5–10)
LJUD (0–5–10)
VARAKTIGHET (0–5–10)
6

C64.
GRAFIK (0–5–10)
LJUD (0–5–10)
VARAKTIGHET (0–5–10)
6

En snabb bildrulle

Hot Rod... ett fantastiskt roligt och enkelt bilspel där du ska ta dig fram på 15 olika banor. Spelet är för en till fyra spelare, spelare tre och fyra får koppla sina joysticks till parallelporten.

Hot Rod
(Activision/Amiga)

Du kör en liten bil på banor av alla de slag. Du kan plocka poäng och extra bensin genom att ta små plupppar som ligger på gatan.

Din bensin går åt hela tiden, vilket gör att det inte är så lätt att klara så värst långt, dvs om du inte kommer först hela tiden. Att komma först är däremot inte så svårt så man tröttnar inte på spelet pga att man hela tiden förlorar.

Styrningen fungerar på följande sätt, när du ska gasa trycker du bara in fireknappen och sen är det bara att styra åt höger och vänster.

Du får pengar, poäng och bensin när du kommer i mål. Hur mycket du får av varje beror på vilken plats du har kommit.

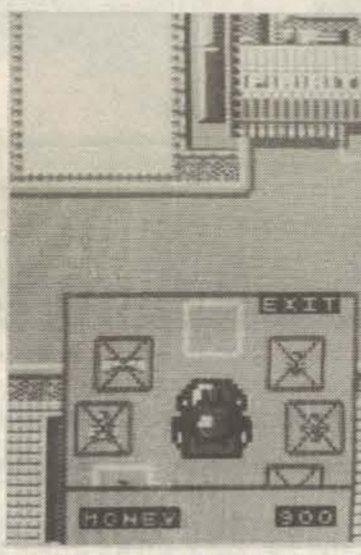
För pengarna du fått kan du köpa olika sorters däck, motorer, stötfångare och vingar, inte sådana vingar du flyger med utan spoilers. Dessa attribut hjälper dig att få bättre väghållning, fart och att du klarar större smällar med din bil.

Grafiken är otroligt bra, har snygga färger och sprites. Man ser hela tiden banorna uppifrån och inte från bilen som i de flesta andra bilspel av typ Formel-1.

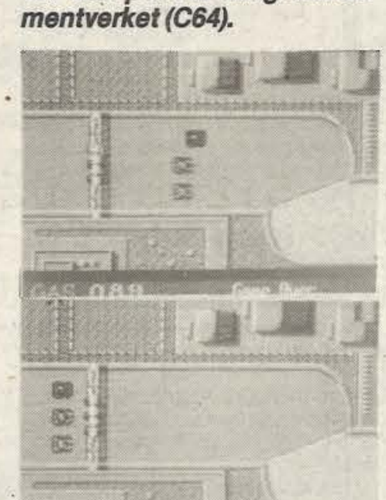
Ljudet består av en låt och ljudet av bilarnas sladdar. Mycket enkelt, liksom grafiken, men det behövs inte mer för att göra det här spelet till ett suveränt sånt. Det enda negativa i det är att bensinen tar slut så fort ibland.

Mathias Thinsz

GRAFIK (0–5–10)
LJUD (0–5–10)
VARAKTIGHET (0–5–10)
8



197 liter per mil enligt konsumentverket (C64).



Räset är igång med schladdande bilar (Amiga).



Några bil-drullar på bild-rullen (Amiga).

Nästan Likadan

64:a versionen av det här spelet är nästan likadant som på Amigan, men en del småsaker är lite sämre. Hastigheten när man startar tex, bilen har då så låg hastighet att det skulle bli väldigt tråkigt att köra en längre tid.

Hot Rod
(Activision/C64)

Man kan inte heller spela fler än två spelare.

Grafiken är, som på Amigan, bra. Banorna är i stort sett exakt lika. Men ljudet däremot är inte lika intressant, sladdarna är så minimala att det var bra att lägga en musiksnutt i bakgrunden.

Mathias Thinsz

GRAFIK (0–5–10)
LJUD (0–5–10)
VARAKTIGHET (0–5–10)
7



"Här nedan oss till vänster ser vi alltså Berghof..."

Optikern blir i alla fall glad...

Tänk om förhållandet mellan spelets verkliga kvalitet och spelets manual alltid var som förhållandet är hos P47... **(Då skulle ingen köpa ett engelskt spel. Red anm)**

P47 Thunderbolt
(Firebird/Amiga)

Manualen är nämligen så liten och innehållsfattig som spelet! Jajemen, ett skjut-på-allt-som-rör-sig-och-lite-därtill-samt-på-diverse-annat-skräp-spel! Det finns ingen historia bakom, ingen logik i varför du gör saker och ting, det enda du behöver göra är att skjuta och gå till en optiker efter att spelat klart (det sistnämnda är inte så överdrivet som det kan låta, scrollen är nämligen en av de hackigaste i dator-spelens historia!).

Grafiken är ganska trevlig (trots att den hoppar fram och tillbaka hela tiden): klara färger och skarpa objekt vilket är det enda positiva med detta skitspel!

Musiken består av några truddeluttiga melodier, och alla går ofelbart i otakt! Som arkadspel är kanske detta spel roligt, men denna version är bara ytterligare en ikon att släppa ned i trashcan.

Efter att spelat den första nivån så har man redan tröttnat på att spela dessutom så har vindögdheten redan placerat sig finefint i ögonen!

Daniel Melin



När hjärn-mannen griper in

Precis som så många andra spel i Science Fiction-miljö så utspelar sig First Contact så otroligt långt in i framtiden (år 3059) att den teknologiska nivån verkar löjligt låg.

Betänk att vi gick från det första flygplanet till månlandningar på mindre än 75 år — hur långt ska vi då inte hinna på mer än tusen år?



Här finns schlemmet.

First Contact
(Rainbird/Amiga)

Man sätts in i rollen som Nelson, en människa som är tränad att utnyttja sin hjärna till 100 procent. Som sådan är man den enda som har en chans att via mentalstyrd radiokontroll stoppa en hord slemmiga gröna utomjordingar (vad hade ni väntat er?) som hotar att ta över en rymdstation för interstellär kommunikation.

Ombord på rymdstationen finns tre robotenheter (huvud, överkropp och ben) som man styr runt stationen, antingen var för sig eller ihopsatta i olika kombinationer, rensar upp och rättar till. Utöver sin roll som högteknologisk anticimex-man ska man alltså laga de saker som utomjordingarna förstör under sin bärsärkagång. Man kan antingen styra en robot (eller robotkombination) direkt eller programmera den att utföra enklare sysslor medan man pysslar med något annat.

I och med att allt sker i realtid blir stressfaktorn väldigt hög. När man ska leta efter användbara grejer i förvaringsskåp, laga elkraftsenheter, låsa dörrar och montera ihop strålpistoler — allt på en gång samtidigt som man attackeras av oförtröttliga och slemmiga vandaler — då är hjärtinfarkten nära.

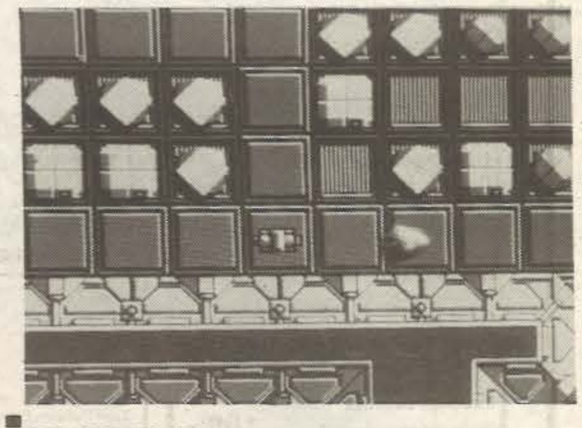
Mitt recensionsexemplar hade en bug som gjorde att vissa dörrar inte gick att låsa, men man kan ju hoppas att det är ordnat när spelet väl finns i butikerna. Om inte blir spelet i princip omöjligt att klara sig igenom.

Jhon Thelin



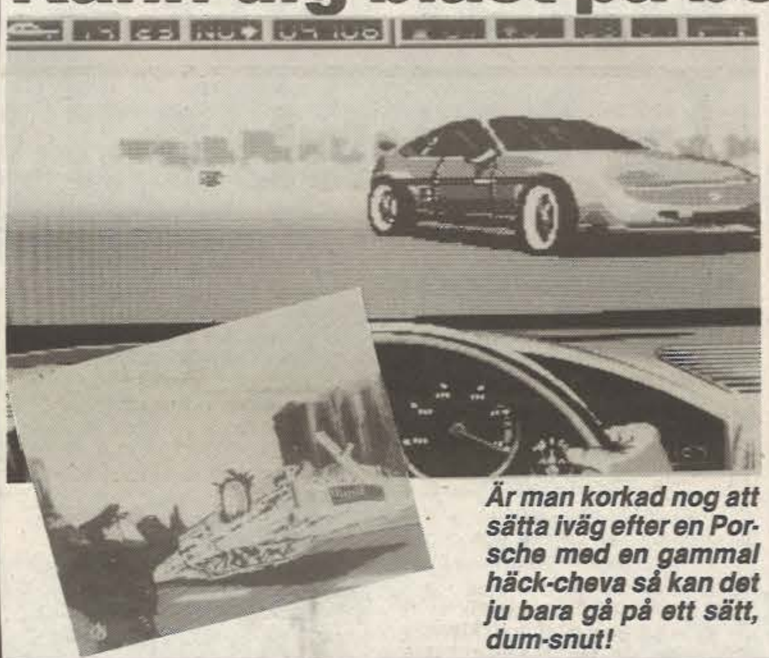


Här är vår lille mördarrobot fullt frisk och beredd att påbörja upprensningsarbetet.



Aj då, här kommer ett skadedjur sättandes...

Känn dig blåst på befordringen



Är man korkad nog att sätta iväg efter en Porsche med en gammal häck-cheva så kan det ju bara gå på ett sätt, dum-snut!

Det finns människor med onda avsikter! Några av dem åker bil!

Highway Patrol II
(Infogrames/Amiga)

Du är den nyexaminerade polisen som ska sätta fast dessa skurkar!

Målet är att stiga i graderna inom poliskåren, och det går endast på ett sätt: sätt dit bilburna skurkar! (du kan ju försöka muta någon, men då får du först gå in och ändra i programmet!). I spelet så sitter du lugnt bakom ratten inne i din fräsiga polisbil, där du förutom ratten och hastighetsmätaren har ett litet annorlunda instrument att titta på, en positionsdator.

Positionsdatorn är ett väldigt bra hjälpmedel i din skurkjakt, du ser nämligen både var du och skurken finns.

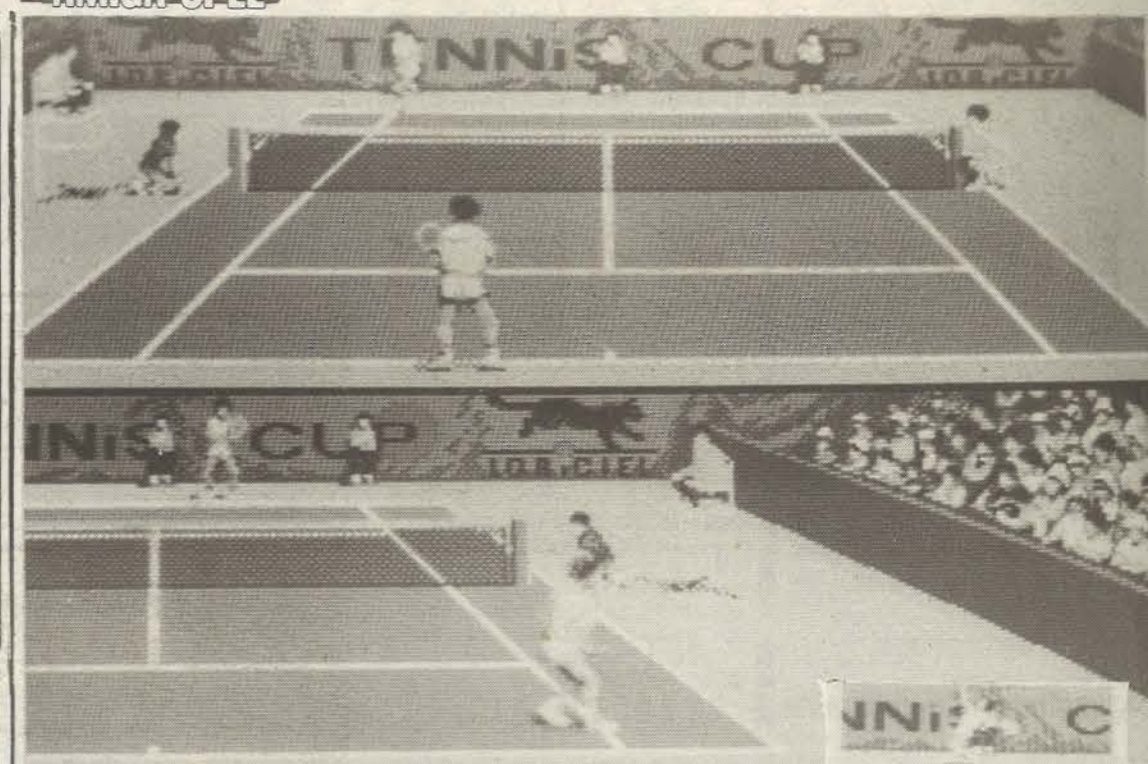
Grafiken är hyfsad, bra färgval samt att det är lätt att urskilja vad som är vad på skärmen.

Simulationskänslan är det värre ställt med. Världen utanför vindrutan kommer emot dig på ett mycket hackigt sätt, styrningen är väldigt seg. Detta resulterar i att när man väl är ute i terrängen så svänger man frenetiskt för att komma tillbaks på vägen igen, och innan man vet ordet av så är man på andra sidan om vägen!

Både klart bättre bilsimulatorer och biljaktspel finns, så köp nåt annat!

Daniel Melin





Tennis.

Den vita Zporten

Tennis Cup är ett nästan komplett tennisspel. Det vore perfekt om det inte var för ett par grova missar. Mer om det senare — först berömmet.

Tennis Cup
(Loriciel/Amiga)

Spelet kan man spela med en eller två spelare och sedan får man välja om man vill spela enskilda matcher (både singlar och dubblar), turneringar, mästerskap eller Davis Cup.

Den egna spelaren (och ibland även motståndarens) kan man sedan ställa in med olika parametrar. Vill man t ex att han ska vara bra på servar och smashar och mindre bra på volleyslag går det utmärkt att ställa in, men ytterst hänger det ju på en själv om man ska slå ett bra slag och det är inte alltid det lättaste.

Ofta blir det så att man inte hänger med för fem öre utan antingen står på helt fel ställe eller vevar som en besatt med racketen i fåfänga försök att träffa bollen.

Men nu är det faktiskt så att spelprogrammerarna verkar vara införstådda med spelets höga svårighetsgrad och därför har de lagt till en valmöjlighet nämligen träningsrundan. Den fungerar på så vis att en bollmaskin kastar bollar mot tennisspelaren som sedan ska försöka att träffa dem.

Maskinen går att ställa in så att man kan öva flera olika slag och efter ett par "matcher" med den går tennisspelandet mycket bättre. Tack för denna eminenta lilla extragrej som åtminstone förgyllde min tillvaro som tennisnovis.

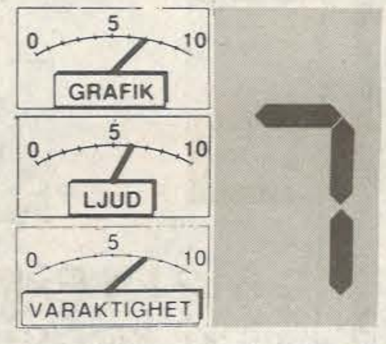
Nu händer det faktiskt att jag träffar bollen lite då och då under matcherna.

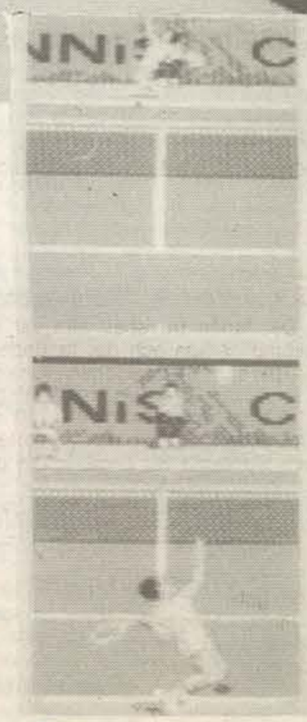
Men det allvarligaste felet är följande: bildskärmen är delad i två delar. Den övre halvan visar planen ur den ene spelarens synvinkel och den undre halvan visar följaktligen den andre spelarens synfält.

Nu är det tyvärr så att spelmakarna har fyllt ut dessa båda halvor så mycket som möjligt med banan och det medför att när motståndaren servar eller lobbar ser man inte bollen förrän efter ett bra tag och då kan det vara för sent. Visserligen ser man bollens skugga, men effekten är synnerligen irriterande ändå.

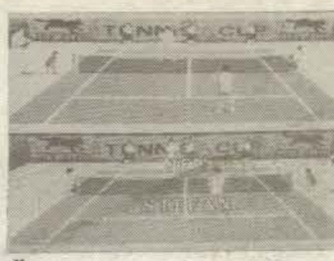
Bortsett från detta och lite för hög svårighetsgrad så är Tennis Cup ett bra och underhållande spel.

Magnus Friskytt





Zone.



Även.



Främre.



Flipperspelet får Lennart att tänka på plasklek i Skånes simbassänger...

Nostalgiskt flipper

För många år sedan, då det fortfarande fanns silver i enkronorna, brukade jag spela flipperspel på fiket på simhallsbadet i Malmö.

Pinball Magic
(Loricel)

Det fanns tre spel, alla var lika okomplicerade och det kostade 50 öre per spel, tre spel för en krona och det krävdes 10 000 poäng för frispel.

Spelen hade säkert inte fått service sedan fan fått skor på fötterna och flipprarna var sega, kulan gled sakteliga över banan och spelet stod säkert även på ett snett golv. Så att komma upp i 10 000 var bara att glömma.

På 60-talet stod alla flipperspel på *snea* golv.

Pinball Magic återskapar lite av den känslan som fanns i flipperspelen innan elektroniken tog överhand och det krävdes 150 miljoner poäng för ett frispel. Pinball Magic är ett *spel över tolv banor*. För att komma vidare till nästa bana gäller det att "släcka" ett antal bokstäver på sedvanligt flippermanér.

Klarar man en bana får man ytterligare kulor att spela med.

Klarar man ett visst antal banor, får man börja om från den högre nivån.

Spelet har en utmärkt grafik, vilket tillsammans med ljudet och precisionen hos flipprarna gör det till en utmärkt flippersimulator.

Lennart Nilsson

GRAFIK (0–5–10)
LJUD (0–5–10)
VARAKTIGHET (0–5–10)

7

Hjälten får på pälsen



Det ser mörkt ut för vår vän pälsjägaren.

Colorado utspelar sig i USA i slutet av förra seklet och du spelar en fattig pälsjägare som försöker att fånga bävrar och sälja bäverskinn för att få ihop pengar till sprit och fruntimmer. För det är nämligen dit merparten av alla huvudpersonens pengar går.

Colorado
(Silmarils)

En dag när du är ute och paddlar kanot i floden och spejar efter bäver **(beaver-watching, vet du vad det betyder, Magnus? Red.)** får du syn på en gammal Cheyenne som blir attackerad av tre andra indianer.

Snäll som du är hjälper du den döende Cheyennen mot de andra indianerna. Då du hjälper honom till sista vilan på indianers vis (på en plattform på fyra pålar) får du en karta till en guldgruva.

Vägen till guldgruvan är allt annat än ofarlig, men annat var väl inte att vänta heller. Den kantas av fientliga (men också en del godsinta) indianer, vildsinta vargar, rasande björnar, arga gruvarbetare **(Arthur Scargill? Red. undran)** samt naturen.

Inte ens när du paddlar kanot mellan indianläger och gruvor får du vara ifred. Hela tiden är floden full av indianer som vevar med sina paddlar som om de vore svärd:

Som pälsjägare är du beväpnad med gevär, yxa och kniv och har du tur kan du finna bäverskinn, smycken och guldklimpar som du sedan kan byta till dig andra varor mot när du träffar handelsmannen. Dynamit och krut t ex kan ju vara trevligt att ha när man mot slutet av spelet träffar på de verkliga otäckingarna.

Colorado är ett spel helt i min smak. Det innehåller mycket action och man måste besitta en del tålamod och uppfinningsrikedom för att komma någonvart, men spelets små problem löses med helt logiska lösningar. En nedrasad gruvgång rensas t ex lättast med dynamit. Självklart, eller hur?

Magnus Friskytt

GRAFIK (0–5–10)
LJUD (0–5–10)
VARAKTIGHET (0–5–10)

7

Få inte foten ur dojan



Wacka! Se hur den vite har ett horn i sidan på den blåe.

Genom historiens lopp har folk slagit varandra på käften och använt sig av mer eller mindre raffinerade metoder för detta.

Budokan
(Electronic Arts)

En metod som anses särskilt raffinerad är kampsporten, eftersom strävandet efter mental kontroll och psykiskt välbefinnande är lika viktigt som den fysiska träningen.

Budokan är ett spel som försöker ta med alla dessa aspekter. Man frågar sig genast; är detta möjligt? Svaret är: kanske. Det här är inget vanligt karate-spel i den bemärkelsen att det bara är att fläska på med hugg och slag för att meja ner en motståndare så fort som möjligt. Nej, det är faktiskt lite mer avancerat än så.

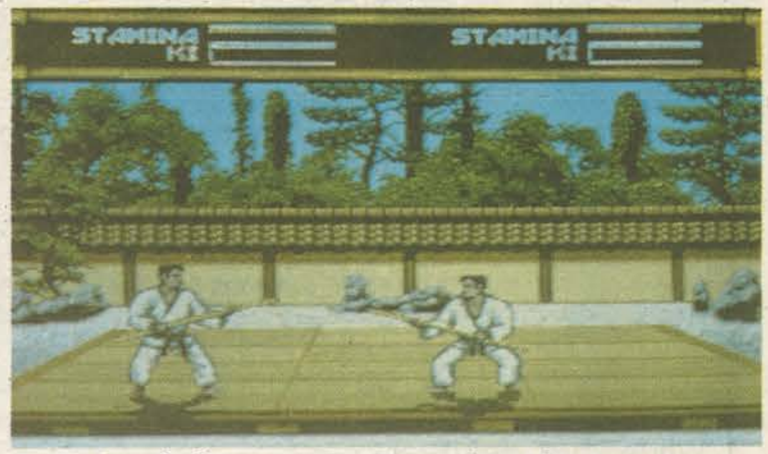
Du är en elev i en "dojo" (alla som har sett "Karate Kid" vet väl vad "dojo" betyder) och tränas i fyra olika kampsporter, nämligen karate, kendo, nunchaku och bo. Manualen presenterar utförligt dessa sporter och några till, tillsammans med kampsportens historia i övrigt.

Som elev får du till en början träna ensam och lära dig de olika rörelserna tills du känner dig mogen att sparra mot en snäll instruktör. Efter varje sparring får du antingen en massa skäll eller österländska visdomsord, oftast en blandning av båda, meningen är att du ska bli uppmärksam på vad du gör för fel och finslipa din teknik till fulländning.

Den som nu tror att det bara är själva slag-, spark- och huggtekniken man behöver kunna för att klara sig tror fel. Nej då, precis som i riktig kampsport är det fråga om att kunna livskraften i universum (som kallas ki) strömma genom kroppen och kunna fokusera den kraften i anfallen för bästa resultat.



Någon sade: Om Commodore skulle lansera sushi skulle de kallat den "kall, rå fisk".



Det är inte så våldsamt. Man tjänar på att hålla inne slagen.



Blåe gubben från övre bilden har gett upp.



Japanerna både äter och slåss med pinnar. Tur vi inte äter med kärnvapenladdningar...

Man ska inte slösa med den här kraften i onödan och attackera motståndaren i tid och otid, för det är inte fråga om uthållighet utan snarare om att spara på krutet. Ju längre du avstår från att anfalla desto mer ki samlar du på dig. Du får poäng för hur mycket ki du anfaller med, hur du utför rörelserna och variationen på rörelserna.

Låter det krångligt? Det kanske det blir när man ska få med alla kampsportens nyanser i ett dataspel. Men samtidigt ger det spelandet en dimension som inte finns i alla dessa "sparka-slå-och-klå" spel som det går tretton på dussinet av.

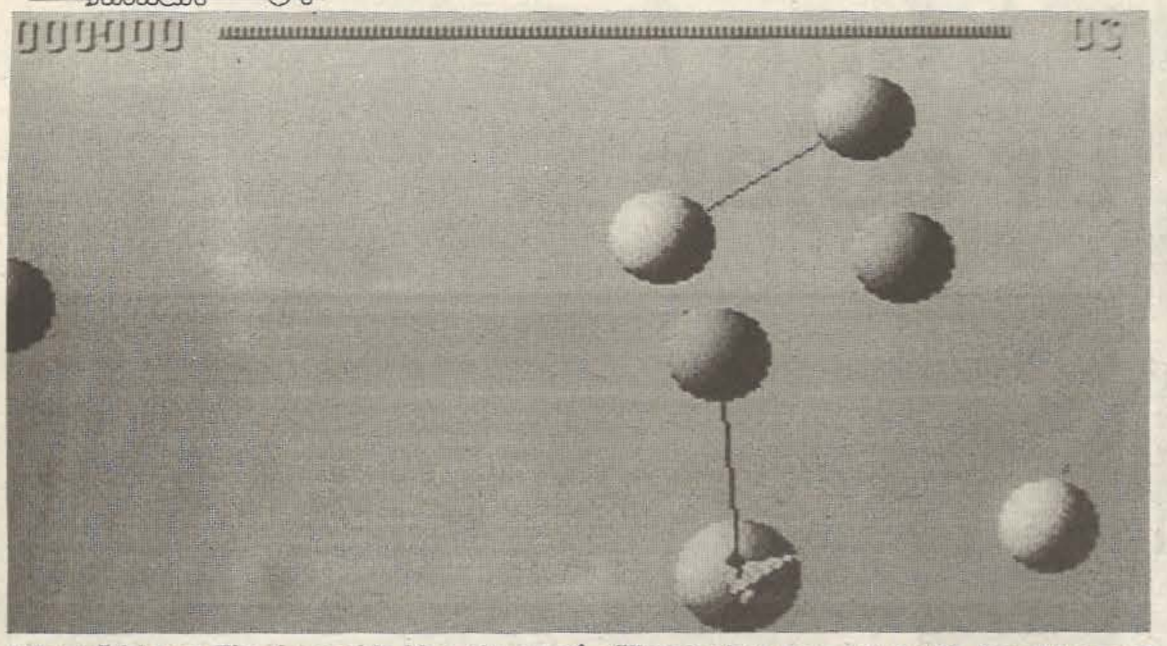
Det finns också en slags över-guru, en Sensei, som du kan gå till för att få en hel störtflod med visdomsord och goda råd. Du kan även gå sparringmatcher mot andra studenter i dojon (som inte är lika snälla som din instruktör) och välja grenar själv, t ex karate mot kendo osv. När du känner att tiden är inne för ännu tuffare motstånd kan du åka till den stora turneringen i Budokan. Där möter du motståndare som är tränade i andra dojos och kanske inte alls har samma teknik som du. Allt för att göra det hela så realistiskt som möjligt.

För att få mesta möjliga utbyte av Budokan rekommenderas att utövaren har en någorlunda hög IQ och en riktigt bra joystick, här krävs millimeterprecision.

Pia Wester

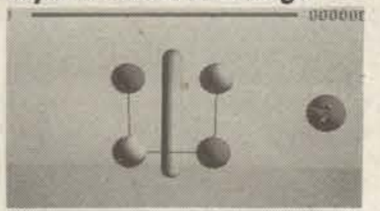
GRAFIK (0–5–10)
LJUD (0–5–10)
VARAKTIGHET (0–5–10)

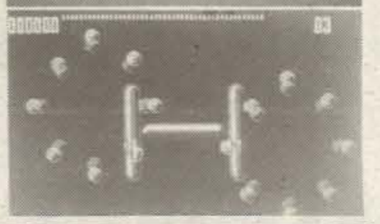
9



I den värld som The Assembly Line skapat så gäller det inte bara att knuffa ihop klot med varandra. Ibland har man dem i släptåg i stället. Då blir det ännu marigare (Amiga-version).

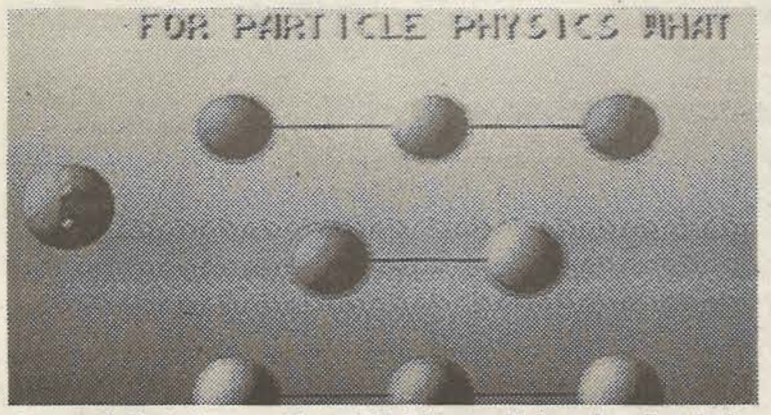
Nedan: Allt som oftast hänger de oländiga sfärerna ihop, och ibland har de till och med klarat av snärja sig kring en formation av det här slaget (Amiga). Ännu längre nedan: Så här går det när man inte hinner krocka sfärerna i tid. Allt exploderar och din lilla kapsel förlorar all energi.



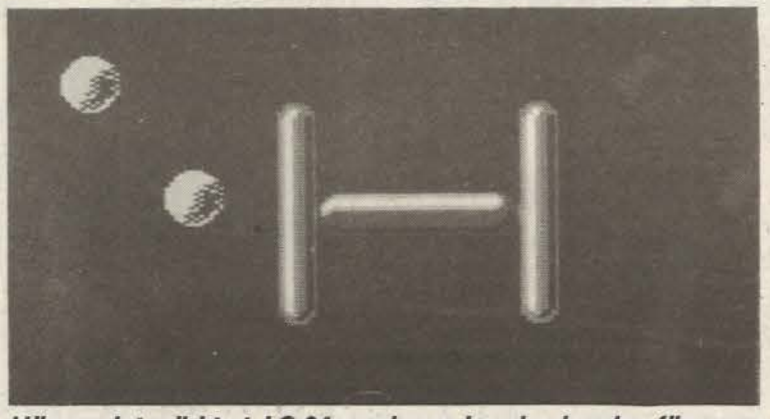




Ralph Lundsten gillar datorer. Och ett och annat spel.



Ge er på det här om ni kan. Här hänger röda och gröna kulor ihop. Puffa ihop dem — och se upp så inte olikfärgade stöter samman, för då får du ny kula i en helt annan färg att dras med.



Här ser det mörkt ut. I C-64-versionen har de glassiga färgerna tagit adjö, och kvar finns ett grafiskt ganska tråkigt spel, även om naturligtvis det mesta av spelbarheten är kvar.

Puffa världen i balans

Det är nog ingen tvekan om att E-motion är ett av de ovanligaste spelen som släppts. Överhuvudtaget så är det en helgalen idé att åka omkring och putta ihop sfärer som hotar att explodera.

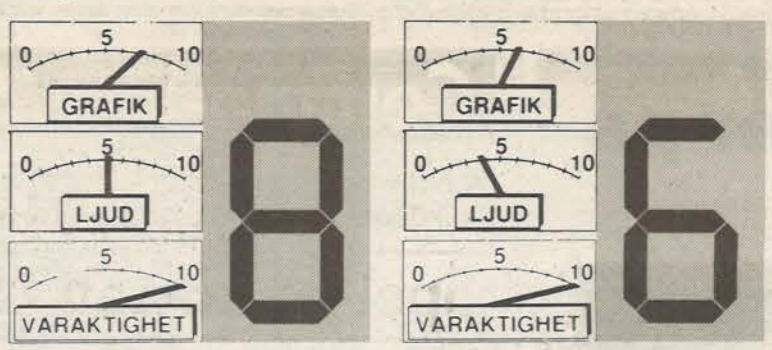
Tyvärr så är spelet mycket svårt att komma in i, även de första nivåerna tar tid innan man blir skicklig nog att klara dem. Detta är synd, jag tror det skulle varit bättre att göra den första delen lite lättare — som det är nu tröttnar man på det hela ganska snabbt.

Dessutom är styrningen inte så precis som den skulle vara i ett spel av den här typen — det är lätt att missa sfärerna, och träffar man dem går de sällan åt rätt håll. Har man spelat biljard en del så vet man hur man ska träffa kloten, men denna kunskap är inte mycket att ha i E-motion.

Alla dessa invändningar till trots så är det en mycket bra idé och den sidobelysta grafiken fungerar mycket bra i spelet.

På C-64-versionen dras betyget dock ner just genom att grafiken fått utgå. 8-bitarsversionen blir bara mörk och tråkig där Amiga-versionen är lysande.

Göran Fröjdh



Ett nytt spel för en ny tidsålder

Computeful Lovers... Lycklig innehavare av en AMIGA 2000, införskaffad för brev- och kåseriskrivning, musik och bildskapande, "drabbas" även jag av den myriad av dataspel som florerar på alla marknader — om Ni förstår hur jag menar... Till en del spel har man alltså spelbeskrivning, till andra inte. Det går i allmänhet bra ändå eftersom alla spel verkar vara sponsrade av Pentagon eller andra skjutnödiga despotorganisationer...

*Varför i H-e skall man skjuta ned allt som rör sig på främmande planeter, i luften eller på marken??? Om jag möter en "Alien" från en främmande värld, skulle jag bli oerhört lycklig och tänka: **"så stort är livet"!***

Ibland när man manhaftigt vacklar omkring i obekväm rustning i något gammalt dataslott, ser man en stilig jungfru skymtar i något rum. Spelets idé är naturligtvis att man skall använda svärdet, fallossymbolen, till att nedgöra alla konkurrenter om slottet och makten — inte jungrun i första hand, hon är på sin höjd en extra bonus...

Jag skulle omedelbart ta av mig plåtpansaret och i de mindre manhaftiga underkläderna snabbt ta mig in till den efter en stund f.d. jungfrun...

Även jag spelar ibland dataspel och har stort utbyte av spel utan våld: Mahjong, Flipper, olika minnesspel m m.

I dagarna dyker upp en rad spel kallad: New Age Computer game. Denna övergripande titel låter lovande, spel med en ny tidsålders värderingar.

Jag har i min hand det allra första spelet som heter: E-motion (E står för Einstein). Även här finns naturligtvis explosioner, men bara i en sub-atomic värld och mellan partiklar.

Spelet är underhållande och tarvar hela ens uppmärksamhet — man är på partikelnivå medskapande i denna subatomiska värld och det förvånar mig att det i slutet inte delas ut något datanobelpris...

Spelet rekommenderas, den tråkiga musiken till trots — kan ingen omplacera dessa dessa avdankade pop- och rockdårar till någon närliggande pub, istället för att i dataspel släppa ut dem i inre och yttre rymder...

Jag väntar med glädje och förtjusning på fler spel i denna serie, om möjligt än mer fantasifulla och med möjlighet till medskapande!

Datorn är ett nutida verktyg som kan ge ramar för oändligetslekar, något som förhoppningsvis kommer att utnyttjas bättre i framtiden.

Annars får vi väl börja fantisera själva — och det är väl en bortglömd konst, eller hur...

ANDROMEDA Studio, Den 24 april, Anno1990 Ralph Lundsten Andromedar och Stjärnguide

Ännu fler läser Datormagazin

Datormagazin har 92.000 läsare i åldrarna 15 — 60 år och 42.000 läsare i åldrarna 9 — 14 år. Detta betyder att varje sålt exemplar av Datormagazin läses av fyra olika personer!

Det visar nya siffror från undersökningsinstitutet Testologen.

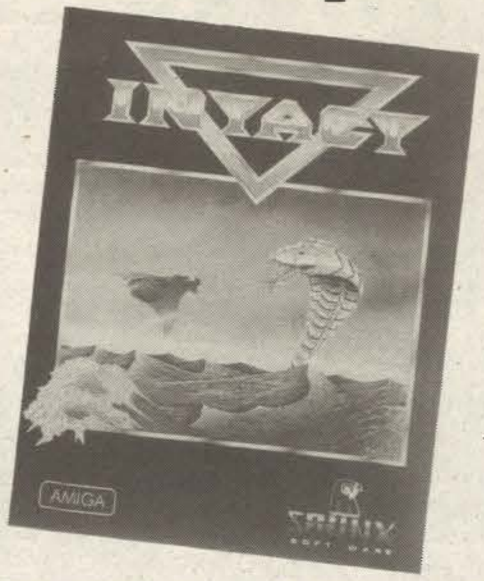
Undersökningen, som kallas Orvesto, är en stor mediaundersökning som görs varje år på uppdrag av ett hundratal tidningar. Siffrorna baseras på svaren från ett statistiskt urval av svenska folket som utfrågats om sina mediavanor.

Bra flyt i svenskt spel

För programmeringsgruppen Cross Technics i Helsingborg är det tredje gången gillt.

Två gånger tidigare har medlemmarna gjort och sålt ett spel, men det är först med den tredje titeln som man får ut ett spel på marknaden.

— Intact är ett skjuta-spel, men ett bra sådant, förklarar Christian Haupt som gjort musiken till spelet.



Intact är det tredje spelet som svenska Cross Technics har gjort...

Det är fem medlemmar i programmeringsgruppen Cross Technics. Samtliga är i åldern 18 till 22 år.

I dagarna är de i färd med att få sitt allra första spel publicerat, genom det västtyska programmeringshuset Sphinx. Om ni inte känner till namnet på spelhuset beror det kanske på att man bara gett ut en titel hittills.

— Vi har arbetat hårt på mässor och andra tillställningar för att få spelet publicerat, berättar den 21-årige Haupt. På det sättet lärde vi känna företaget.

Trots att man haft trassel med tidigare programhus och tvingades ta till jurister för att få betalt för det senast sålda spelet värjer gruppen sig inte för att gå till ett så okänt hus som Sphinx:

— De har gett ett högst seriöst intryck, förklarar Christian Haupt. Jag tror de menar allvar.

En del andra spelhus ville också ge ut spelet Intact men Sphinx var det företag som bjöd bäst.

— Vi får fem DMark (18 kronor) för varje sålt spel. Så det ska man inte klaga på...

För Cross Technics har arbetet med Intact tagit tre månader. Två månader har gått åt till att göra spelet, sista månaden till att finslipa banorna.

— Vi har försökt få en jämn ökning av svårigheten genom banorna. Problemet var att man under spelets lopp kan "köpa" vapen och för att kompensera den ökade skjutstyrkan blir banorna allt svårare.

Spelet i sig har nu varit klart i ett halvår. Anledningen till fördröjningen är att programmeringshuset velat förbättra grafiken i spelet.

— Vi gjorde en del förändringar, men spelet skiljer sig inte så mycket ändå.

Sedan sticker Christian Haupt ut hakan:

— Det är ett bra spel. Det är ett bra koncept med bra grafik. Musiken lider inte av något slags Jean Michelle Jarre-komplex som finns i andra spel. Jag tycker det är bra flyt i spelet.

Det låter kanske som ett otroligt skryt, men när Christian Haupt berättar om spelet låter han mer som en datorspels-fan än som medtillverkare.

Dessutom berättar han inte vad han själv gjort utan om sina kompisars prestation.

— När vi var klara med spelet fortsatte vi spela. Vanligtvis brukar man må illa på ett spel man är klar med, men vi kunde inte sluta spela.

Anledningen till att det blev ett shoot«b4»em-upspel är enkel.

— Vi ville börja med ett standardspel. Med en en annorlunda spelidé hade risken varit större att ingen hade fattat vad det handlade om.

— Dessutom ville vi göra det spelet vi alltid längtat efter att göra.

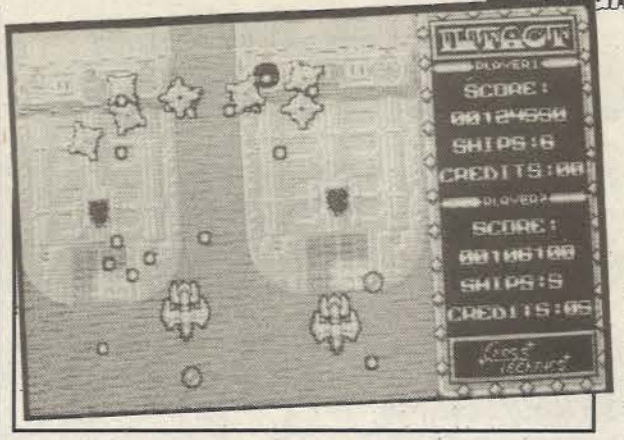
På Cross Technics har man nu kommit så långt att huvudprogrammeraren och idéskaparen Thomas Liljetoft skaffade ett kontor åt gruppen. Anledningen är att arbetet blir mer koncentrerat då:

— I och för sig har han en stark disciplin redan. Han börjar nio på morgonen och arbetar till tio på kvällen, sju dagar i veckan, framhåller Christian Haupt.

Spelet är gjort så att man kan spela två personer samtidigt.

— Programhuset tyckte Intact var för svårt. Men vi provade det på en del tioåringar som klarade det mycket bättre än spelproffsen...

Lennart Nilsson



...men det blir tummen ner av Datormagazins recensent.

Stoppa skräpet

Det går en pest bland all världens speltillverkare, en pest som heter "Vi-kan-bara-göra-spel-som-redan-gjorts-tidigare" och vars första symptom är att man ger ut ännu ett Shoot'em up och hoppas på försäljning via klatschiga annonser.

Intact
(Sphinx)

Shoot'em up-spel har vi sett så många att inte fingrarna räcker till för att räkna dem **(Det finns ju miniräknare! Dum.anm)**, men ändå brukar de kunna vara ganska roande att spela. Tyvärr är detta inte fallet med Intact. Det är nämligen lika segt som kola i Verchojansk. Du måste ta dig igenom hela den första nivån och utrusta ditt skepp för att nå efterföljande nivåer där "actionen" tar vid. Tar ens liv slut där tvingas man inte att gå till begravningsbyrån, men väl att börja om från början. Visserligen kan man få fortsätta på den nivå där man var men dels får du då inte skriva in ditt namn på high score-listan och ännu värre — utan dina vapen har du inte en chans att hålla ditt skepp intakt.

Grafiken är välarbetad och innehåller inget störande förutom att explosionerna är verkar vara stulna från R-Type och att den upprepas så till den milda grad att man ibland tror att datorn ansåg att man klarade av en fiendevåg med sådan talang att den därför vill visa en repris. Ljudet består av ljudeffekter och musik. Ljudeffekterna är enformiga, alla explosioner låter likadant, och musiken osar Soundtracker lång väg. Musiken har ingen framträdande roll men stänger man av den blir det som att äta äppelskal utan äpple, tunt alltså. Stöd kampen mot pesten, köp inte detta spel... **(Jag tyckte det här spelet var rätt kul. Ynklig red anm)**

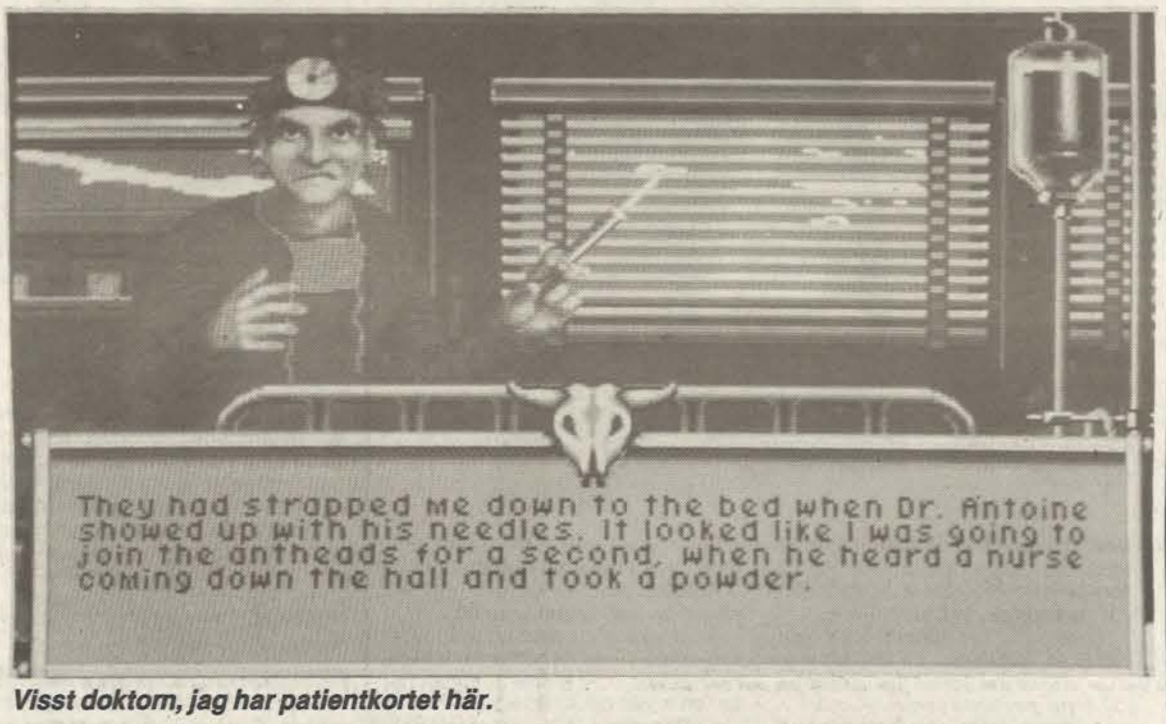
Erik Engström



Tala om myror i byxorna

Myrorna är tillbaka!
Fem år efter den första attacken (och ett halvår efter spelet) kommer uppföljaren till It Came from the desert. Som sig bör heter den It came... II, men för enkelhetens skull kallar vi den Antheads.

Antheads
(Cinemaware/Amiga)



Visst doktorn, jag har patientkortet här.

Det visade ju sig att det inte bara fanns en myrdrottning utan två. Och det tog fem år för den andra att ligga i bakhåll på lilla byn Lizard Breath.

Hursomhelst.

Stan ligger där den ligger och ingenting har förändrats under de senaste fem åren. Professorn är död och hans labb är stängt, men annars är det som det brukar.

Du/jag/datorspelaren är lastbilschaffisen Brick med plutonium i lasten. Brick har dock några problem. Tankbilen är kvaddad, lasten är borta och sheriffen har utlyst en belöning på ditt huvud.

Dock får Brick hjälp av Rusty, hon på radiostationen KBUG, och hennes bror Biff. De vet att Brick är oskyldig.

Förutom en detalj är människorna likadana som förr. De förvandlas nämligen till myrhjärnor framför en. Och lyckas man inte skjuta av antennerna på dem, hamnar man på sjukhus, vilket man kanske inte har speciellt större lust till.

Eller har man inte det?

Eftersom rollen som James Cagney och samhällets fiende nummer ett passar dig illa gäller det att hitta ett kassaskåp i staden. I kassaskåpet finns dokumenten som bevisar myrornas existens och att Brick är oskyldig till plutoniumolyckan.

Jag misstänker att kassaskåpet finns på bottenvåningen av sjukhuset. Jag blir nämligen utkastad därifrån...

Liksom andra Cinemawarespel innehåller Antheads ett antal arkadspels-sekvenser. Och dess vana trogen är de tämligen enkla att utföra när man väl klarat dem en gång.

Ice och hans gäng är uten och leker chicken på vägarna, ibland hamnar man i knivslagsmål. Då och då ska man flyga ett plan och allt som oftast ska man skjuta antennerna av de zombiefierade innevånarna.

Detta kan dock bli aningen enformigt eftersom alla människor, från mack-nissen till Rusty och polisen blir myrhjärnor förr eller senare.

Dock upptäckte jag några buggar (he-he) i spelet. Jag krockade med planet, ,lev utkörd med uppmaningen "kom tillbaks i morgon" för att några sekunder senare sitta i planet igen.

En flicka dyker upp vid dörren, vilket får bilden att flimmra, dessutom blir borgmästaren myrhjärna två gånger i rad. Men eftersom jag har en tidig utgåva så har väl detta fixats vid det här laget.

Spelet då?

Utsökt.

Grafiken bra, ljudet och samplade talet är lysande. Jag kan inte tänka mig ett bättre Amigaspel.

Lennart Nilsson



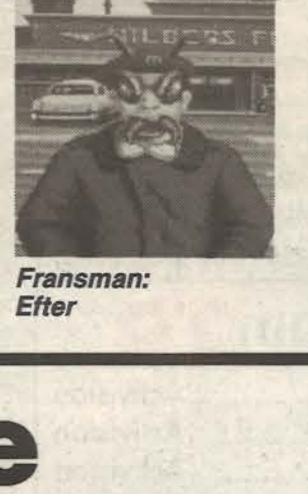
0 5 10 GRAFIK
0 5 10 LJUD
0 5 10 VARAKTIGHET
7



Du ska få parabolantenn.



Fransman: Före



Fransman: Efter

Döda män klär sig inte

I en stad i USA har en mystisk pest drabbat befolkningen och människorna dör som flugor. Tyvärr förblir de inte döda utan de förvandlas till zombier. **(Har dom varit i New Jersey? Red anm)**

Zombi
(UBI Soft/Amiga)

Snart kontrolleras stadens gator av de vandrande vålnaderna ("Ibland lämnar Fantomen dödskallegrottan och går omkring på stadens gator som en vanlig zombie." Dumt djungelordspråk) och det är minst sagt farligt att sticka näsan utanför dörren.

I ett av stadens hus sitter dock fyra ungdomar som med fasa har följt utvecklingen. De beslutar sig för att göra någonting åt saken. Beväpnade med pistoler skjuter de sig sin väg fram till stadens sjukhus och tar ambulanshelikoptern och flyger iväg. Men bensinen räcker inte och de får därför nödlanda på ett varuhustak. Varuhuset är fullt med zombier, men våra hjältar måste ändå ned i varuhusets affärer för att få tag på bensin. Gör de inte det, är slutet oundvikligt.

Det gäller alltså att gå omkring i ett fyra våningar högt varuhus fullt med butiker och leta bensin och det är inte lätt.

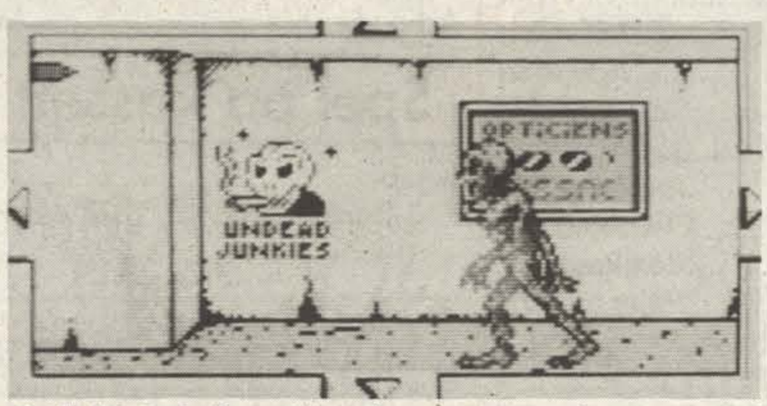
Varuhusbutiker är som bekant inte tomma och det är inte de här heller. Man kan finna en massa saker och då gäller det att lista ut vad sakerna kan användas till. Hittar man ett videoband t ex är det lämpligt att strutta iväg till Hifi-butiken och begagna sig av utrustningen där för att titta på det.

Lyckligtvis finns det också en vapenbutik i byggnaden och efter ett besök där kan man freda sig ganska bra mot alla slemmiga zombier. Tråkigt nog fortsätter alla zombierna att ställa till med jäkelskap efter det att de är döda. **(Är det inte det som är poängen med zombier? Red anm)** Råkar man vistas i samma rum som en skjuten zombi under tiden som man till exempel funderar på vad en sak ska användas till, ja då blir man själv till ett stycke zombi.

Då är det inte mycket mer att göra än att fortsätta med någon av dem tre som är kvar i gruppen.

Spelet är klurigt och det är frågan om alla har tålamodet att sitta i timtal och leta grejor och fundera ut användningsområden till dem som oftast inte fungerar. Jag har inte det.

Magnus Friskytt

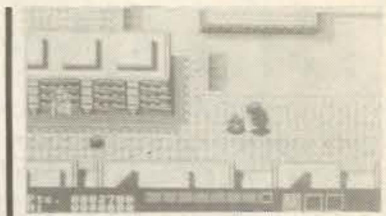


Det är inte tyst när zombien går genom rummet.

0 5 10 GRAFIK
0 5 10 LJUD
0 5 10 VARAKTIGHET
6



Zombier föredrar Atari...


Fyra sköldpaddor på äventyr.

Skalman, slaktaren

De muterade ungdoms-ninjasköldpaddorna skulle just äta upp resterna av en släktfestspizza med korv och extra mycket sås när de får reda på att deras vän, bruden April O'Neil har blivit kidnappad!!! **(Värsta jag hört. Sås på pizza! Red anm)**

Teenage Mutant Ninja Turtles
(Ultra Games/Amiga)

Dådet är utfört av ärkepuckot Shredder!

Enligt den utmärkta manualen är Shredder lika farlig som en hel armé med galna Bruce Lee (kan man bli mer galen än honom? Rec. anm.) Nu skall du, med joysticken i handen, försöka rädda henne! Du styr en av de fyra sköldpaddorna i taget, men du kan byta när du vill till någon av de andra. Leonardo, Raphael, Michaelangelo & Donatello har olika vapen, men annars är de identiska.

Du hittar ibland andra vapen som oftast är väldigt effektiva. Du flyttar dina ungdomar runt New Yorks gator (var annars?) och där stöter du alltför snart på två saker: Brunnslock och Shredders torpeder (kött- och blodvarianten).

Den till en början kryptiska handling som måste genomföras för att bli av med torpederna blir snabbt en vana: döda dem!

Brunnslocken är lite mer lättanvända: gå på dem och du trillar ned i kloakerna!

Nere i kloakerna finns mycket mer än du kan föreställa dig: takklättrare, före detta pyromaner från Brooklyn (givetvis brinnande), stålmöss och vanliga soldater (dock muterade).

Det är nere i kloakerna du hittar pizza (för att få ny energi), nya vapen (kommentar onödig) och eventuellt den där bruden som blev bortrövad. Ja, så fungerar det här *spelet*, men varför så usla *betyg*???

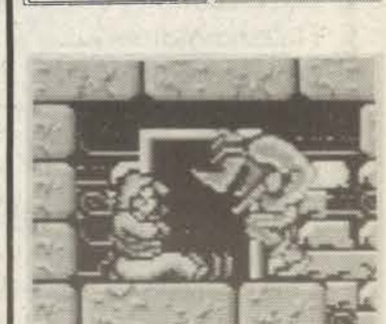
Ful och *grötig* grafik, hackig scroll, usla ljudeffekter (typ aaaaaaah!), två olika blippiga melodier och ENORMA laddningstider! Att spelet tar lång tid att ladda kan väl vara OK, men inte att sedan behöva vänta på att spelet laddar 50 procent av speltiden!!!

Går du ned i en kloak så laddas den in, och när du går därifrån så laddas gatorna in igen (jättefestligt om du råkar dra spelspaken åt fel håll och går ned i kloaken du just varit i!). Någon direkt spelglädje vill heller aldrig infinna sig...

Kanske filmen är bättre.

Daniel Melin

0 5 10 GRAFIK
0 5 10 LJUD
0 5 10 VARAKTIGHET
3

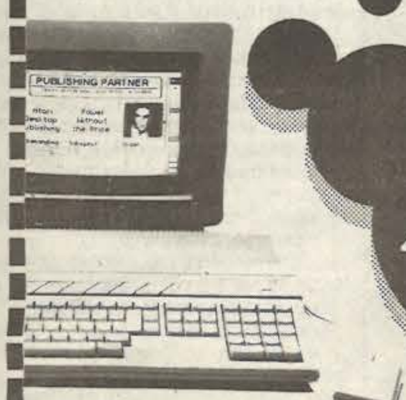

Här är någon att rädda.

AmigaKillers

ATARI 1040 STE

Fakta:
- Stereo
- Midi in/ut
- 4096 Färger
- 6 Joysticksportar
- 512 Kb RAM
- 720 Kb floppy
- TV-anslutning
- Mus

Monitor ingår ej



- Atari 1040-STE
- Musmatta

TJÄNA 1.500:-

4.995:-

(6.495:-)

ATARI 520 STE

Passa på!

ATARI har höjt priset på 520 med 500:-
Vi har några kvar till det gamla priset.

Fakta:
- Stereo
- Midi in/ut
- 4096 Färger
- 6 Joysticksportar
- 512 Kb RAM
- 720 Kb floppy
- TV-anslutning
- Mus

Monitor ingår ej



- Kvalitéts Joystick
- 20 Häftiga spel
- Atari 520-STE

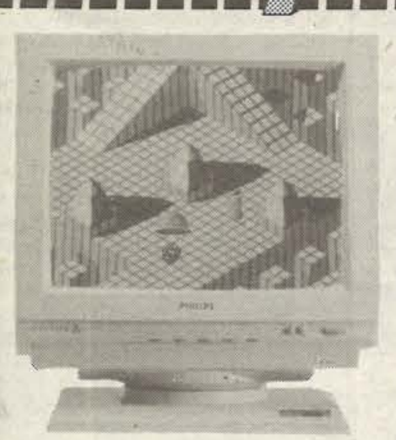
några kvar till

3.689:-

(4.995:-)

Med: Spel för 5.000:-

Philips-skärmar



Atarikabel 119:-
Amigakabel .. 169:-
Monitorfot 189:-

8833

Jättebilligt **2.789:-** (4.190:-)

Fakta:
- Stereo
- Passar Atari, Amiga och PC

8802

Ännu billigare **2.289:-** (3.270:-)

Fakta:
- Passar Atari, Amiga och C64

"Saken" Alla pratar om är här!

ATARI LYNX



- Spelkonsol
- California Games
- Nätadapter

Fakta:
- 3,5" färg LCD
- 4096 färger

SÄNKT PRIS

1789:-

PROFFSSKRIVAREN TILL DIN ATARI - AMIGA!

Panasonic - 1081

Fakta:
- matrisskrivare
- NLQ - skönskrift
- 144 tecken/sek.
- S-märkt

Paralell Printerkabel 99:-
(Interface till C64/128 för 295:-)

1889:-

SÄNKT PRIS

Alla Priser inklusive moms. Frakt tillkommer. Priserna Gäller t.o.m. 90-06-21. Reservation för slutförsäljning.

datacenter HEMDATA

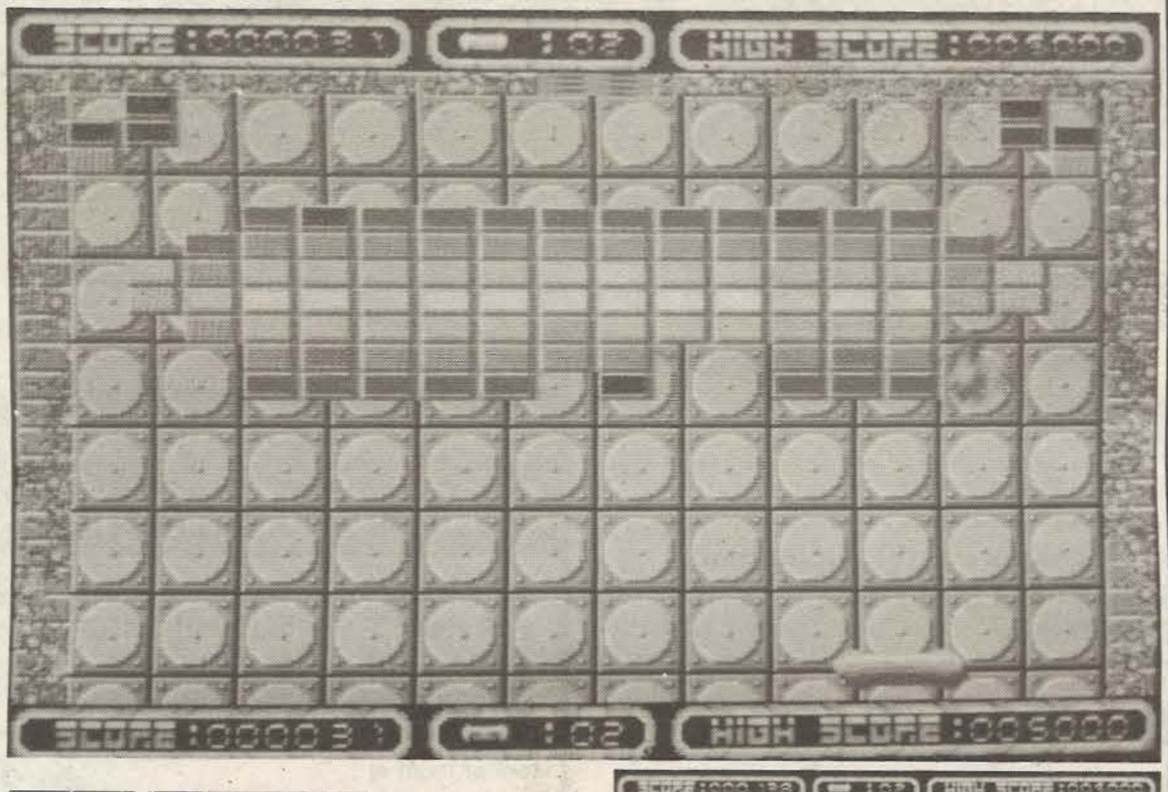
011-18 45 18
Box 1404, 600 44 Norrköping

WYOIWYG
What you order is what you get...

DATACENTER POSTORDER

Bättre än ren kryptonit

Mmmm, jag har alltid varit svag för Breakout och alla dess avarter. Krypton Egg är en av de mest extrema avarterna till den gamla arkad-klassikern där man har en pinne som studsar en boll mot en vägg med brickor.



Krypton Egg
(Hitsoft)

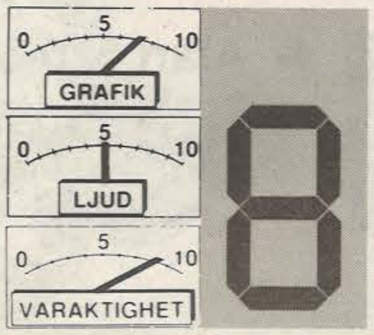
Krypton Egg är närmast att jämföra med Arkanoid, som var extremt populärt för ett par år sedan. I Krypton Egg finns alla de specialfinesser som finns i Arkanoid. Bland dessa finns brickor som ger dig större pinne, pinne att skjuta med, fler bollar, monster osv. osv...

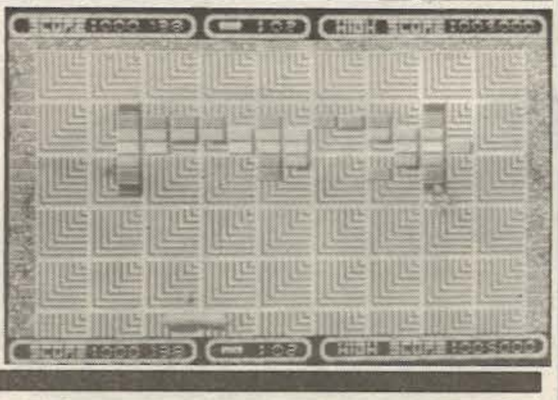
Krypton Egg går steget vidare och ger dig ännu fler lustiga bitar. Du kan få extra stora bollar, massor av bollar en jättelång pinne och en eldkastare att skjuta med. Ibland kan man också styra omkring med sin pinne över hela planen. En del banor ger nästan varenda bricka någon specialfiness vilket resulterar i en hejdlös actionorgie.

Grafiken i spelet är klart godkänd för att vara ett Breakout-spel. Många färger används och flera olika bakgrundsmönster. Ljudet får godkänt, det finns inte riktigt lika många ljudeffekter som grafikeffekter och specialfinesser.

Ett stort fel med detta spel är att det vägrar att fungera med min hårddisk. Som tur är kan jag lura datorn att ingen hårddisk finns men det måste ändå anses som ett allvarligt fel. Med i spelet finns en egen baneditor vilket är ett plus för den som tröttnat på de färdiga banorna. Tyvärr så vissa delar av editorn på franska och det kan vara nog så svårt att förså.

Johan Pettersson





Pezen blir lyrisk så fort hand ser ett utbrottsspel (breakout).



Fransmännen kan man ju inte lita på. De kan ju inte ens skriva Tåjåta riktigt.



Pac-man tycks vara populär bland fransmännen på UBI soft. Här samlar han nycklar.

Pac-Man äter ost...

Det här spelet är baserat på den franska serien Les Toyottes som i Sverige är nästan helt okänd. Den har dock givits ut under namnet Torotterna eller Gnotterna, beroende på förlag.

The Toyottes
(Infogrames)

Toyotten Cyprian sänds ner i en labyrint befolkad av diverse odjur för att hitta unge prins Barnaby och föra honom tillbaka till sin far, men först måste han hitta Barnabys fotboll att locka hem honom med. Kommer Cyprian tillbaka utan Barnaby tar den elake kungen till PINCETTEN! (Allmänna rysningar på redaktionen).

Själva serien gör anspråk på att vara "tokig" utan att egentligen lyckas, men spelet kommer faktiskt lite närmare målet — tro det eller inte. Labyrinten är härligt knepig i uppbyggnaden och själva spelidén riktigt tilltalande; man springer omkring ätandes kraftgivande ost som en annan Pac-man, samlar på sig objekt att ge till "dörrvakterna" som finns här och var, åker omkring i ventilationsrör, klättrar på repstegar och bär sig allmänt åt som jag antar att en galen råtta på jakt efter en fotboll skulle båra sig åt (men, å andra sidan, vad vet jag?).

Nackdelar finns dock och min första invändning gäller grafiken.

Min andra invändning gäller den ologiska styrningen; om man till exempel ska klättra uppför ett rep och kommer från vänster i bild ska man fortsätta dra joysticken åt höger i stället för uppåt. Hur man klättrar nerför rep har jag inte ens lyckats förstå. Vore det inte för det här skulle The Toyottes vara en särdeles lyckad variant av plattform/labyrint-spel, men tyvärr Infogrames, den här gången blir det PINCETTEN!

Jhon Thelin



...och samlar nycklar

För första gången har man nu blandat Pac Man och Gauntlet och skapat hybriden Puffy's Saga, vars namn för övrigt verkar komma från ett paket flingor.

Puffy's Saga
(UBI Soft)

Spelet är 90 procent Gauntlet — man ska samla nycklar, öppna dörrar och kistor samt undvika att energin tar slut — och 10 procent Pac Man — man ser ut som Pac Man och i stället för utgång som man ska till, ska man äta upp små runda ploppar. Däremot saknas energipiller.

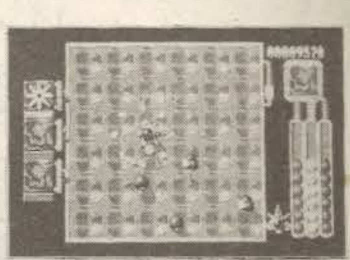
Till en början är detta riktigt roligt men intresset faller snabbt eftersom man inte kan välja vilken nivå man ska börja på och därmed måste gå igenom de första labyrinterna gång på gång för att komma till det ställe där ens energi tog slut och efter ett tag är det inte längre roligt att upprepa samma sak.

Allting på skärmen är snyggt men på tok för smått, dock ska programmerarna ha lite ros för att det utnyttjar PAL-systemet, man börjar nästan vänja sig vid en svart rand i nederkanten numera. Grafiken fyller sin funktion till fullo, men det är inget som är speciellt upphetsande och om inte ormarna hade beskrivits som ormar hade jag trott att de var väsande amöbor **(Nej inte Amigor! Dum.anm)** Ljudet inskränker sig till ljudeffekter, men för ovanlighetens skull är ljudeffekterna riktigt roande eftersom de är av det mer ovanliga slaget och verkar ha sitt ursprung i en måltid på ett dagis (Nam-Nam, Oj! etc.)

Ett genomarbetat spel som dock faller på avsaknaden av DET som ger en lust att spela istället för att sova eller göra sina läxor...

Erik Engström





Sömnbesvär? Spela Quartz, det hjälper!

Inte ens ett halvbra spel

Följande dokument råkade hamna i min ordbehandlare och eftersom alla borde delges denna typ av information så beslöt jag mig för att ersätta recensionen med det.

Quartz
(Firebird)

Spelhistoria: (Hemligstämplad). Företag: Firebird. Spel: Quartz.

Då US Gold gjorde klart att de skulle lansera ett spel vid namn E-motion blev det liv hos Firebird. "Nu har de kommit på en idé och eftersom vi inte orkar tänka ut något själva så stjäl vi den!" Sagt och gjort, med ledning av endast en skärmbild började programmerarna så smått men snart gick nästa larm. "Det här spelet är ju hemskt tråkigt, vad ska vi göra?"

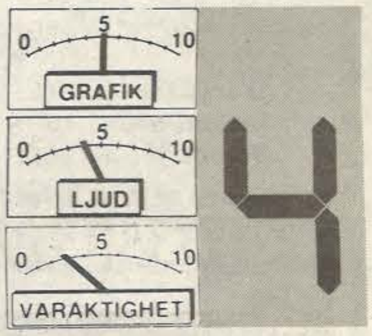
Jo det var fruktansvärt tråkigt, det var bara en blek kopia av Asteroids (Blasteroids för nykomlingar) men efter mycket tankemöda kom man på en otroligt bra idé: "Man skulle kunna kombinera det med ett sidoscrollande Shoot'em up!"

De plockade upp några diskar ur lodräta arkivet men eftersom det blivit en mängd diskfel lyckades man bara "rädda" fyra nivåer. Någon musiker hade man inte råd med utan man tog en trummaskin och turades om att kasta suddgummin *på den* och på så vis uppstod det slumpartade mönstret av diverse trumljud som man kallade för musik. Grafiken var det sämre ställt med ty grafikern hade stuckit till Bahamas med chefens fru, men istället för att leta efter en ersättare så tog man helt enkelt bara en liten bild som han gjort *tidigare* och satte den i ett *stort rut*mönster.

Så var eländet *klart till* sist men då ställde man *sig* frågan: "Vad skall vi kalla det?

Jo, eftersom vi bara har fyra nivåer och det endast räcker till en kvarts spelande så döper vi det till "Quartz!-" Och tack vare denna sorgliga historia kommer stackars datorägare luras av sina pengar till något som bara borde höra hemma hos virusmakare. Hade inte budet sagt "Älska din nästa som dig själv" så hade det här varit en bra present till ovänner.

Erik Engström



Iron Maiden-lir

■ Iron Maiden, rockband i den tyngre genren, kan nu bli huvudpersoner i ett dataspel.

Nåja, egentligen är det den rälige Eddy — Iron Maidens skinnlöse, grinande maskot, som ska spela huvudrollen. Om Eddy sedan ska bete sig lika jäkligt som han gör på gruppens skivomslag återstår väl att se.

Det är ett smart företag under namnet ILS (International Licensing Syndicate) som håller på att sy ihop affären. Företaget har förutom Iron Maiden också stjärnor som t ex Jason Donovan i sitt stall, och vill nu göra ännu mer stålar på sina artister.



Juping Jack Son är som namnet antyder son till Jumping Jack Flash, Stones-låten ni vet, från 1968.

Första spelet chefredaktören dansar till . . .

Nu får MTV (satellitsänd musik-TV) hård konkurrens — av ett datorspel! "Jumping Jack Son" från franska Infogrames är ett av de mest rytmiska och festliga datorspel jag stött på de senaste åren.

Jumping Jack Son
(Infogrames)

Handlingen är både enkel och lättbegriplig. Rock'n Roll är död! Klassisk musik (yuk) har tagit över och förvandlat jorden till en tråkig trist planet. Dammiga violiner, risiga cellor och urgamla fioler är de nya härskarna som vill ta död på livets sanna rytm — rock'n roll.

För att rädda civilisation, i den form som vi känner och älskar, måste någon återfinna Elvis Presleys allra första försvunna grammofonskiva. Nämligen den klassiska skivan han gjorde i Memphis på sin mammas födelsedag när han fortfarande var lastbilschaffis. I den finns nämligen finns rockens innersta väsende samlad i sin renaste form.

Men det räcker inte. För att göra världen till en riktigt lycklig plats och hejda den klassiska musikens monster gäller också att samla ihop alla andra gamla fina rockskivor från 50- och 60-talet.

Ett sådant uppdrag kan bara utföras av en enda person; Jumping Jack, huvudpersonen i Rolling Stones fantastiska rockhit "Jumping Jack Flash" från 1968.

Låter det komplicerat? Glöm det. Jumping Jack Son är ett av de mest lättspelade datorspel jag sett på många år och passar alla åldrar. Hela spelet går ut på att hoppa omkring på en antal olikfärgade rutor som fyller skärmen. En del rutor byter färg varje gång man landar på dem. Och genom att få ett antal rutor i samma färg dyker en grammofonskiva upp på en annan ruta.

Plocka upp skivan, fortsätt sedan till närmaste ruta med grammofon. Vips, grammofonen börjar spela något instrument ur en rocklåt. Genom att samla fler skivor och få igång fler grammofoner lyckas man till slut få ihop en fullständig rocklåt (musikkvalitén är häpnadsväckande bra).

När man klarar en sådan nivå förpassas man till en ny skärm med ännu fler rutor, grammofoner... och fiender.

Jumping Jack Son förföljs nämligen hela tiden under sin jakt på grammofonskivor. Elaka klassiska instrument hoppar omkring och försöker hejda Jack Son.

Nu finns det motvapen. Då och då dyker det upp mörka solbrillor, skinnjackor, Cola, hamburgare eller pizza. Då gäller det att snabbt som ögat hoppa till en sådan ruta. Dessa "klassiska" rockattributer ger nämligen Jack Son mer styrka att överleva de klassiska instrumentens påhopp.

Spelet rymmer totalt 16 olika nivåer som dessutom finns i en B-kategori, "for professional rock-fans only!" Och dessutom en extra utmaningsnivå...

Man kan också vara två spelare om man vill tävla mot en kompis.

Grafskt är Jumping Jack Son mycket njutbart med klara rena färger som gör det lätt att hela tiden följa vad som händer på skärmen. Och ljudet! Samplad rock av toppklass.

Enda faran är att en del föräldrar nog kommer att flockas kring barnens dator när de hör gamla välkända klanger från barnkammaren.

Jag har faktiskt svårt att hitta något negativt med Jumping Jack Son. Det är dessutom fredligt. Inget skjutande eller andra inslag som kan reta upp Barnmiljörådet. Nej, let's rock-shake-and-roll...

Christer Rindeblad

0 5 10 GRAFIK
0 5 10 LJUD
0 5 10 VARAKTIGHET
9

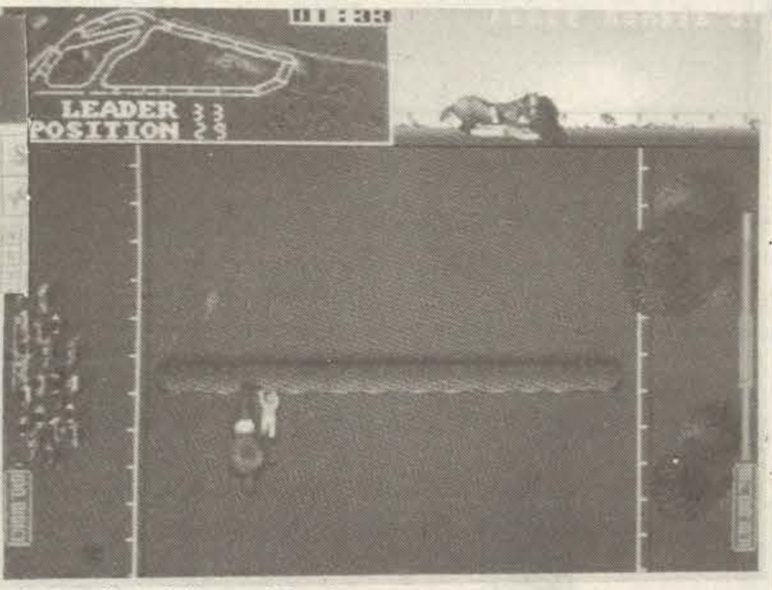


Både Jacks son och chefredaktör Rindeblad hoppar av glädje till nya rockspelet.

Ett kungarike för en häst



Satsa och vinn! Det är spelets idé.



Scan nästa, hästuschling!

Grand National är världens tuffaste hästkapplöpning, som innehåller inte mindre än trettio hinder som cirka fyrtio hästar ska ta sig över i ett rasande tempo.

Grand National
(Elite/Amiga)

I verkligheten är detta enligt min åsikt djurplågeri på högsta nivå, med många och onödiga dödsfall bland hästarna. Upprörande och fullständigt idiotiskt, tycker jag som djurvän! Hur kan man göra ett spel av eländet? **(Jag väntar på ett tjurfäktningsspel. Red anm)**

Men när jag till sist lyckades lugna ner mig så pass att jag kunde sätta igång att spela så upptäckte jag att det här faktiskt är ett riktigt trivsamt och roligt litet spel.

Det hela går ut på att du ska köpa en häst, rida den i Grand National och satsa på andra hästar också om du vill det. Det låter väl inte så svårt? Nä, just det och det är en del av charmen med det här spelet. Det kräver *inte flera timmars förberedelser* och det är inte heller så menlöst enkelt att man tröttnar efter tjugo minuter.

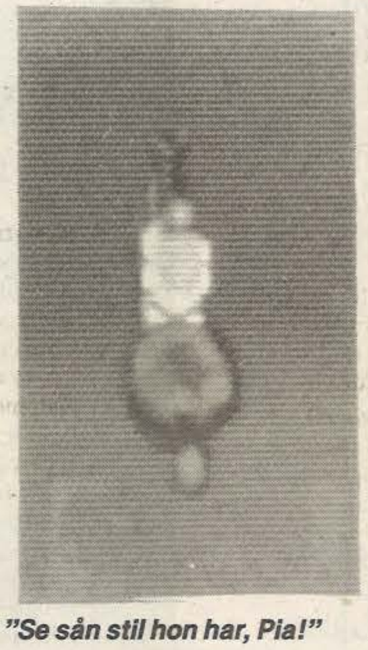
Du har en viss summa pengar att köpa för och ett antal hästar i olika prisklasser att välja mellan. Hästarna ålder, tidigare resultat och vilket underlag de springer bäst på tar du också med i beräkningarna. Sen hänger det på hur bra du rider hästen, naturligtvis. Och själva loppet kan faktiskt bli riktigt spännande.

Kommer du på första till fjärde plats i loppet så vinner du en summa pengar. Du kan också satsa på andra hästar om du vill försöka dryga ut kassan. Målet är att bygga upp ett stall med hästar att välja på inför varje lopp.

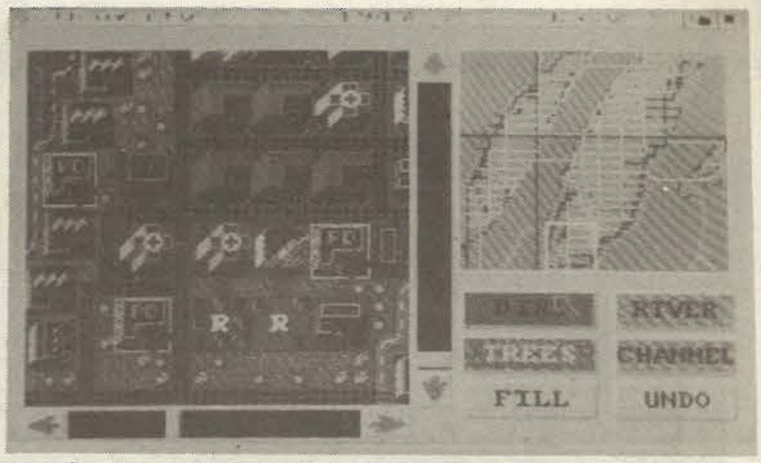
Grafiken är inte superavancerad, men fyller sin funktion. Rekommenderas till regniga sommardagar.

Pia Wester





"Se sån stil hon har, Pia!"

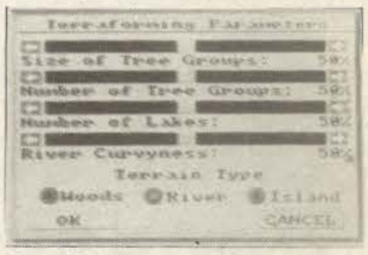


Se så det ser ut hemma hos Läderlappen!

Dina drömmars stad

Nu kom då, efter sju sorger och åtta bedrövelser, Sim Citys landskaps-editor. Med den kan man rita sina egna fina små städer och byar för att sedan se hur de utvecklar sig i verkligheten.

Sim City Terrain editor
(Infogrames/Amiga)



Bortslumpas: stad.

Till skillnad från hos de gamla grekerna är det bara tre element, vatten, jord och skog. Dessa kan man putsa ut efter välbehag inom ett givet område.

Sålunda kan man skapa Eslöv, Övralid eller Ouagadougou. Är man för lat finns ett antal nya städer att använda. Bland annat får man New York, Gotham City och Boston, bara för att nämna några.

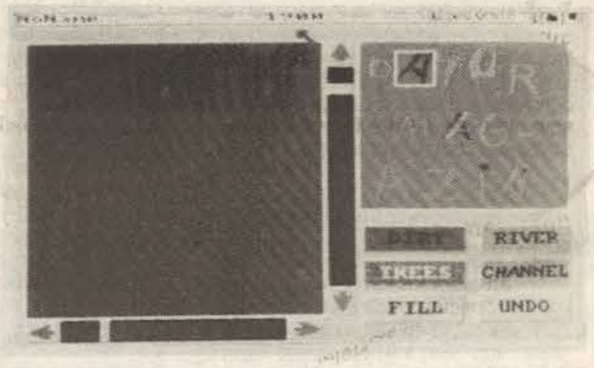
Sim City är en förenklad stadssimulator. Det gäller att leka stadsplanerare och bygga en stad, eller bibehålla en liten om man så vill.

Sim City blev Screen Star i Datormagazin 14-89.

Lennart Nilsson



Dator-magazin-ville.



Skjut ner alla nostalgiska monster

Nu har den kommit — en samlingsdisk med alla de gamla godingarna från tiden då 64:an var ung.

Renaissance
(Impressions/Amiga)

Disken innehåller fyra spel i två versioner, en klassisk version (Classic, så som spelet såg ut när det släpptes) och en nutida version (Contemporary med förbättring av grafik och ljud). Alltså åtta spel totalt, Spelen är: **Invaders, Megapede, Draxians** och **Rokstorm.**

Ni som har haft en 64:a känner nog till spelen som ibland kan vara roligare än de spel som släpps idag.

Här följer en beskrivning på spelen i de båda versionerna...

INVADERS, eller Space Invaders som det också kallas går ut på att skjuta ned figurer som är uppställda i vågräta rader längst upp på skärmen och rör sig i höger/vänster riktning. När de har nått ena kanten på skärmen, flyttas de ner ett steg, alltså närmare dig som är längst ner och rör sig en aning snabbare.

Du, i form av något slags vapen, kan bara flytta dig åt sidorna och peppra allt vad du är värd.

Strax ovanför dig finns det barriärer som ska skydda dig från de skott som figurerna, om vi nu ska kalla dem så, skjuter på dig. Dessa barriärer går sönder mer och mer ju fler träffar de får.

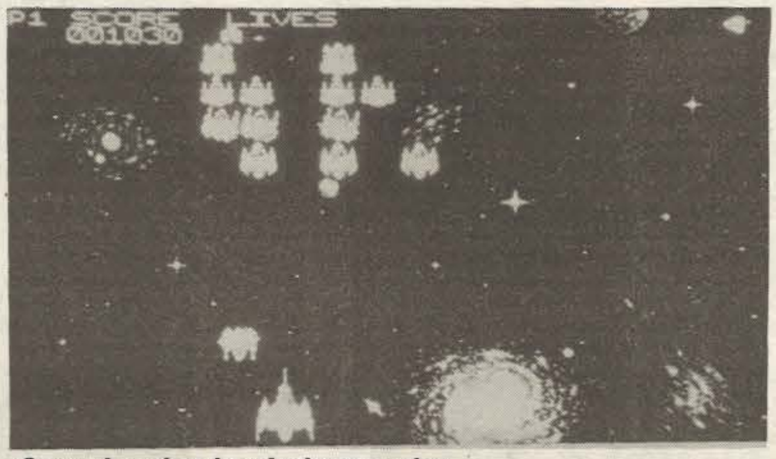
Det blir ganska hetsigt när figurerna har flyttat sig ner och är bara en-två rader ifrån dig. De har då fått upp en hyfsad fart och det medför att de kommer närmare och närmare dig...

I den nutida versionen är i stort sett allt likadant som i den klassiska versionen, förutom en hel del grafiska och musikaliska förbättringar som självklart är mycket bättre.

Bakgrunden föreställer ett rymdmotiv med en måne i en hörnet (den klassiska versionen hade bara en svart bakgrund), figurerna är istället för några små gröna sprites nu små metallblänkande rymdskepp. Din farkost har också fått en ansiktslyftning. Men programmerarna har också lagt in lite extra finesser som de tyckte saknades i det gamla spelet. Tefaten släpper minor (som efter en stund försvinner, tur nog), ibland behövs det flera träffar för att en del av de små rymdskeppen ska försvinna och lite annat smått och gott. Med andra ord, version "Nutid" är mycket mer space-at...

I **MEGAPEDE** ska du skjuta på en mask som krälar omkring på skärmen. Den går av på stället du träffade och delar sig. Det gäller alltså att träffa alla länkar till slut.

På skärmen förekommer också ett stort antal gröna prickar, storlek mellanstor. Dessa medför att du får svårare att träffa masken, eftersom du måste skjuta bort dessa först som kräver ett antal träffar (men som i gengäld får du ett par poäng). När masken kryper på en sådan här prick ändrar den riktning, risken finns då att den träffar dig och då dööör du.



Space Invaders i ny Amigatappning.

I den nutida versionen är grafiken och ljudet bättre, som i föregående spel. Det kommer också en spindel studsande (?!) lite då och då.

DRAXIANS är ungefär likadant som Invaders, förutom att grafiken och ljudet är annorlunda. Farkosterna flyttar sig visserligen i sidled, men mycket långsamt och så scrollas bakgrunden sakta nedåt, inte som i Inavders. I stället så hoppar plötsligt en av farkosterna ut ur "formationen" och attackerar dig, vilt skjutande. Då gäller det att vara snabb på avtryckaren. I Invaders fanns även ett tefat som kom lite då och då, det finns inte i Draxians.

I den nutida versionen är grafiken och ljudet bättre, som i föregående spel (känns meningen igen?). Det kommer dock en drake flygande ibland och denna drake grår ine att förinta, utan den är där bara för att göra så du inte kan skjuta på de attackerande prylarna.

ROKSTORM heter då det sista spelet. Första gången jag spelade Rokstorm var jag inte gammal. Det måste ha varit på en gammal Atari i vår leksaksaffär. Så sådana här spel gör en verkligen sentimental. Nåja, spelet då? Du styr ett skepp som ser ut som spetsen på ett medeltida spjut. Detta ska du kunna styra, men den är mycket komplicerad... styrningen alltså. Sen ska du skjuta på något som liknar moln. Det splittras då till två mindre moln, som i sin tur kan skjutas sönder till två ännu mindre. Skjuter du nu på ett sånt här litet moln försvinner det.

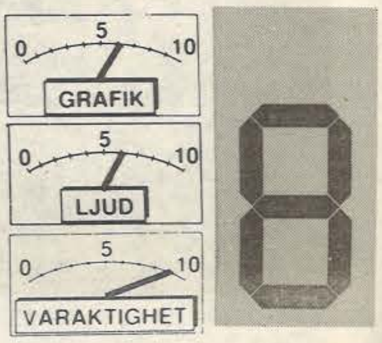
Det kommer även ibland ett litet rymdskepp som skjuter. I Rokstorms klassiska version är grafiken mycket lik vektorgrafik, men är i den nyare inte lika "vektrig". Den nyare har också bättre grafik och ljud. Annars är de identiska.

En lite miss är att de små molnen, som är svårare att träffa, ger mindre poäng än de stora, som till och med ett förlupit skott skulle träffa.

Slutligen, i samtliga fall tycket jag att de klassiska versionerna var roligare. Nutidsversionerna var visserligen klart snyggare, men ändå så fastnade jag för de andra.

Med andra ord, en mycket bra samlingsdisk, som tyvärr laddar lite för länge mellan spel och menyn där man väljer vilket spel man vill spela...

Mathias Thinsz



Efterlyses: en hårding till ledare

War of the Lance handlar om en gång för länge, länge sedan, då det onda och det goda stod på var sin sida **(Hur är det nu då? Joint venture? Red. anm).**

War of the Lance
(SSI/C64)

Då härjade Takhisis, den mörka sidans drottning, runt om i världen. Det var hon som hämtade tillbaka de onda trollkarlarna och de onda demonerna, för att ta makten över hela världen.

De som en gång varit allierade hade splittrats och slagit sig till ro. För inte skulle det väl bli krig igen?

Sedan det förra kriget har den goda sidans trupper bara minskat — för man hade inte väntat sig att den onda Takhisis skulle komma tillbaka för ett nytt krig.

Men det gjorde hon alltså — mer förberedd än någonsin.

För varje dag som gick ökade hennes makt. Och hennes trupper härjade värre än någonsin.

Den goda sidans trupper slåss för sina liv, men det är en ojämn kamp. De har nämligen saknat en ledare.

Ända tills nu — och det är DU som blivit utsedd att leda Whitestones arméer mot den onda Takhisis.

Till din hjälp har du diplomater som far land och rike runt för att skaffa allierade. Och det är inte lätt. Många väljer Takhisis, för där finns det en chans till snabba segrar och stora rikedomar.

War of the Lance är en blandning mellan strategi och äventyr. Det är inget superbra spel men å andra sidan ingen bottennotering heller.

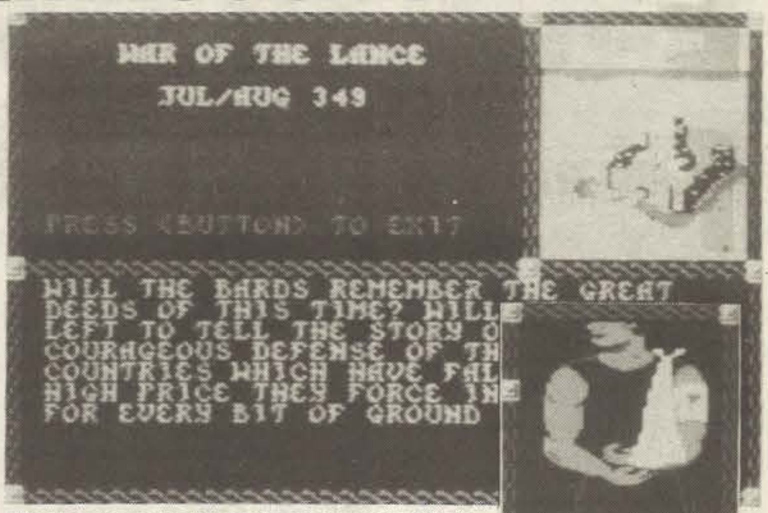
Det är helt enkelt ett schysst strategispel med hygglig grafik.

Det är ju skoj att prova något nytt emellanåt. Och varför inte prova det här. För War of the Lance skiljer sig en hel del från de vanliga strategispelen från SSI.

- Mina intryck av det här spelet är: Varför inte! Jag tröttnade inte speciellt snabbt av det och det håller en schysst klass rakt igenom.

Hans Ekholm





Hasse kanske klarade sig, men vi fick spö mest hela tiden...



Här har vår lille gast fått sin bubbla en bit på väg. Störtlöjligt.

Spel som detta gör mig VÅLDSAM

Spectrum, jag säger bara Spectrum... Vaddårå? Jo, Bubble + är ett typiskt engelskt Spectrumspel. Det är bara det att det varken finns till Spectrum eller är gjort i *England. Nåja, det finns till* IBM PC och Amstrad och det är Infogrames som gjort det. **(Måtte fortsättningen blir begripligare! Red anm.)**

Bubble +
(Infogrames/Amiga)

Till *att börja* med så är spelidén typiskt Spectrum. Man är ett spöke som ska blåsa en såpbubbla genom olika rum. That's it! Nåja, det finns en del hinder som (givetvis) tar kål på din såpbubbla. Olika fantasifulla hinder som fläktar, trattgrammofoner, spett och alla möjliga skumma prylar finns. Ibland kan du stänga av dem genom att blåsa på något skumt ställe i rummet. I egenskap av att vara ett spöke kan du röra dig helt fritt i rummet, utan att ta någon som helst hänsyn till väggar och prylar. Spectrum, det var det jag sa.

Grafiken är inte rolig, en kunde vara rolig men den är bara dåligt gjord. Förutom att animeringen på sina håll är urkass så tycker jag att allting är lite "tunnt" ritat. Det liksom, bara lyser Spectrum om det. (Kunde bara inte låta bli att säga det.)

Ljudet är enkelt och trist och påminner mest om...

Däremot får spelet Spectrum + i totalbetyg, mest beroende på den originella spelidén och att det faktiskt kan vara skoj att spela det ett tag, men det blit snart ganska frustrerande i sin fånighet och sitt enkla utförande. Då blir åtminstone jag bara förbannad och blir till slut våldsam mot lillebrorsan. Mjukisspel föder våld, sådeså! **(Pezen, du har väl inte hoppat över din medicin? Red anm)**

Johan Pettersson, Ghostbusters



Dags att rädda kolonin

Tidpunkten är någon gång i framtiden, människan har börjat kolonisera rymden på allvar. Du är "polis" och får ett uppdrag att ta reda på vad som hänt i en av planeterna i den koloniserade rymdens utkanter, med vilken man förlorat kontakten sedan ett nödrop därifrån. Finns det några överlevande ska dessa också räddas.

The Colony
(Mindscape)

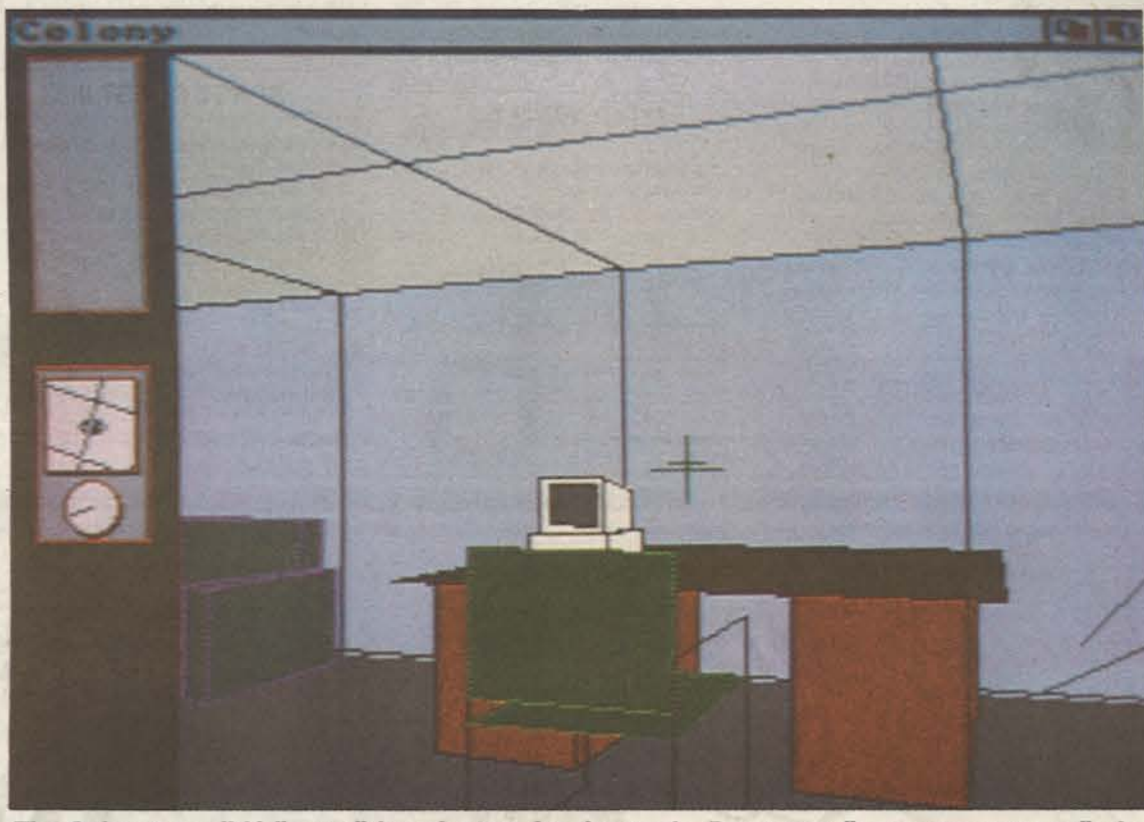
Detta är upptakten i The Colony, där man efter en kraschlandning får börja försöka ta reda på vad som egentligen hänt.

Man rör sig i ett 3D-landskap, dock huvudsakligen inomhus, vilket ger något av en labyrintkänsla. Från början vet man i princip ingenting, men efterhand som man söker sig fram i kolonins stora underjordiska komplex finner man flera av svaren och orsakerna till problemet.

Spelidén är utmärkt och storyn ganska fascinerande. Tyvärr är inte implemenationen lika lyckad. Att styra omkring i 3D-landskapet är inte speciellt lätthanterligt, det är inte speciellt precist och det är ryckigt. Man kan välja att köra med ren vektorgrafik i stället för fyllda ytor, vilket ger en liten förbättring, men gör det också svårare att se vad som är vad. Man märker tyvärr också att programmet är ett konverterat Macintosh-program, både på ljud och grafik. Man kunde även ha låtit spelaren styra saker och ting själv i högre grad, nu så är det i princip bara att flytta på saker och skjuta.

Programmet är klart systemvänligt och kan installeras på hårddisk och köras samtidigt som andra program. Man kan även välja upplösning och om man ska ha färger eller inte i grafiken. Räcker inte minnet påpekar den detta snällt och hur mycket minne som behövs och kan hoppa över t ex en del ljudeffekter för att få plats. Den kräver ändock minst 1 Mb RAM för att kunna köras. Tyvärr har det dock för stora brister för att bli en riktig höjdare.

Erik Lundevall

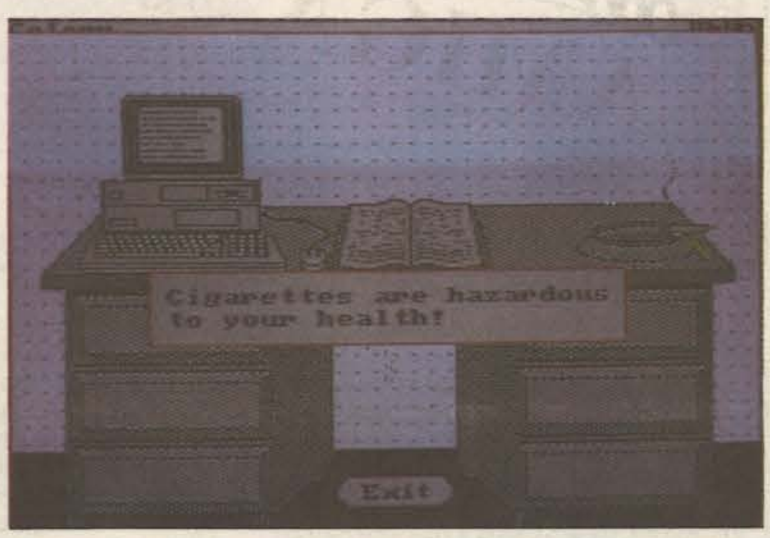


The Colonys spelidé är utmärkt och story fascinerande. Dessutom är programmet användarvänligt.



Mannen ser ut att vara fångad av spelet.





Socialstyrelsen har varit framme. Kan tro att storbolmaren Erik drog ner betyget...



En subversiv typ.

Oskyldigt dömd?

Visste ni att det finns en bank i "Goteborg" som heter "Sweden Kronerbanc" och är känd för att vara KGB-styrd? Inte? Denna och många andra informationer kan man få fram ur C.O.P.N.E.T., den nya stora och världsomspännande polisdatorn som ska göra all brottslighet omodern och omöjlig.

Presumed guilty
(Cosmi)

C.O.P.N.E.T. har ett antal mänskliga operatörer som samlar information och följer ledtrådar, men i övrigt är datorn makten och härligheten i evighet, amen. Den beslutar själv helt och hållet om misstänkta brottslingar är skyldiga, dömer och utdelar straff. Och naturligtvis går det inte att överklaga.

Det låter väl som en lysande framtid? För det är just vad det är, året är 1996 och din ansökningsanställning som C.O.P.N.E.T.-operatör har just beviljats. Ditt första (och troligen enda...) uppdrag blir att undersöka en del mystiska omständigheter kring en bilolycka i vilken en känd forskare som sysslat med USA:s "Star Wars"-projekt avlidit.

Du sitter vid din hemterminal och har kontakt med huvuddatorn via satellit. Till ditt förfogande har du tillämpliga delar av informationen i C.O.P.N.E.T.s databas, nyhetsbulletiner, en DNA-analysator (bättre än fingeravtryck) och även tillgång till fältoperatörer som kan undersöka olika saker på din direkta order.

Men någonting är konstigt, det verkar vara fel på systemet... Är det bara en hacker som tagit sig in, eller något mycket värre? När det uppdagas vem den allsmäktiga datorn har valt som huvudmisstänkt blir det bråttom, i en strid mot tiden måste du snabbt lösa gåtan annars *slutar* det nog *illa, för världen och för* dig...

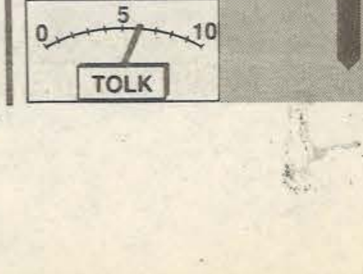
Turligt nog är *allts*ammans ett spel, Presumed Guilty som kommer på två disketter till Commodore 64. Någon kanske minns spelet The President is Missing som kom från samma källa för några år sedan?

Programmet har inte någon parser i vanlig äventyrsmening, men däremot ges kommandona till de undersökande fältoperatörerna i klartext. Och här finns den enda riktigt stora bristen, det är nämligen mycket svårt att få datorn att förstå vad man vill att den ska göra.

En liten varning är också på sin plats. Ingenstans i manualen och bara som hastigast på inladdningsskärmen nämns att det lösenord man ska ange måste bestå av exakt 20 tecken. Gör det inte det kan man inte fortsätta där man slutade efter att ha sparat sitt spel, utan det blir till att börja om från början.

Ett bra spel, en rejäl utmaning som man inte löser i en handvändning. Men det krävs nog ett intresse för deckararbete och spionintriger. Kanske värt ett försök? Lycka till, och varning för Falken!

Anders Reuterswärd



Straffbart gå på folks vindar

Det är härligt när det kommer in friska vårfläktar i den annars så vindstilla rollspelsgenren. Spelet som står för fläktandet heter passande nog Windwalker och är uppföljaren till Moebius, som kom för något år sedan.

Windwalker
(Origin)

Windwalker utspelas i Fjärran Östern och naturligtvis finns där ninjor och andra hotfulla varelser.

Det är mycket som gör att Windwalker skiljer sig från mängden. Karaktären man spelar genereras inte, utan i spelets början så har den alltid samma utseende. Detta drar ner rollspelselementet något men det får man ha överseende med.

Spelet går nämligen ut på att du ska störta den onda "Warlorden" som i sin tur har störtat den gode kejsaren. Ett föga originellt scenario, alltså. De enda värden som karaktären har är kroppspoäng (hur pass mycket stryk man tål), själspoäng (magisk kraft), ära och karma (hur många gånger man återföds).

När spelet börjar har man värdet tio i alla kategorier.

I byn Xiangh Loh som spelet börjar i kan man gå runt och prata med byns olika invånare, men man kan bara fråga om sådant man redan känner till. Hela spelet igenom måste man vara genomgod och om man gör något ohederligt så sänks äran. När den blir för låg vill ingen befatta sig med karaktären och man måste be gudarna om förlåtelse.

Strider är oundvikliga och de är ganska ovanligt utformade. De är upplagda som ett karatespel fast med mer taktik och mindre action. Längst ner på skärmen finns det olika ikoner som representerar olika slag och sparkar. När man klickar på dessa så utför karaktären den valda slaget/sparken.

Grafiken är snygg, dock kan det vara svårt att se vart man kan gå. Alla personer i spelet representeras av stora huvuden, detta gör att det är möjligt se deras ansiktsuttryck.

När man läser manualen så märks det också att det ligger mycket arbete bakom spelet.

Varför inte ta semester från ditt vilda orc-slaktande? Köp Windwalker!

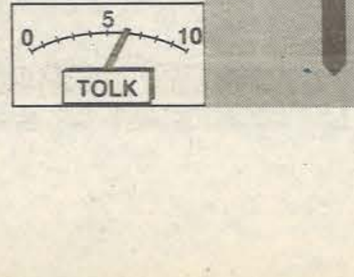
Mattias Melin



Inte ens en mamma skulle vara nöjd med en sådan skurk.



Dags att få till det med koncentrationen...



Tips att få upp garderobsdörren

Många frågor denna gång, så vi kör igång direkt! Bagwald, Dennis Albrecht, Fabel-Abel, Jerry Sköld Rejmyre, Spelgalen pensionär, Magnus Hjärnstormaren, Klas Kroon, Jesper Friberg och en avsevärd massa andra får svar denna gång!



ARTHUR

Hur får jag med mig väskan med silvernyckeln i, utan att den osynlige riddaren tar den?

För att få tillbaka vad den osynlige riddaren tar, så behöver du ett föremål som finns i elfenbenstornet. För att komma in i tornet måste du börja med att samla ihop en glänsande rustning, så att du kan turnera mot den Blå riddaren!

DRACULA DEL TVÅ

Hur får man upp garderoben?

Gå in i garderoben, rör på stången, gå ut och du kan skjuta undan hela garderoben!

Hur hittar man ut ur labyrinten när man tagit lampan?

Tja, rita en karta över labyrinten. Ett bra knep för att underlätta orienteringen när man ska kartlägga en labyrint är att släppa ett föremål i varje rum. För jobbigt? Okej, gå (från lampan) norr och sedan öst!

GOLD RUSH

Vad ska man göra för att boka rum elva på hotellet i Coloma?

Alla rum är upptagna, men om du skriver "RENT ROOM 11", kommer portieren att ge dig ett meddelande till *rum* elva. Svara "ja" och knalla upp för trapporna!

GUILD OF THIEVES

***Var tusan finns det något att gräva* med på stranden?**

En spade befinner sig på kontoret i djurparken. Har du inte råd att gå på zoo så "hälsa på" hos begravningsbyrån!

INDIANA JONES OCH DET SISTA KORSTÅGET

Hur öppnar man kistan i Henrys hus?

Vad jag vet går den inte att öppna (om någon har lyckats så skriv hit!), man behöver i alla fall inte göra det för att lösa spelet.

Hur hittar man rätt lucka i biblioteket?

Kasta ett öga i graaldagboken (dagboken man har i spelet alltså, inte den som finns i spelförpackningen)!

Hur gör man för att få upp träluckan i till den vattenfyllda kammaren?

Skruva i kroken när du står under luckan. Kroken är inget att hänga upp sig på, ge den bara pisk!

Vad ska man ha den röda snodden till?

Kordongen är perfekt om man vill laga maskiner.

Vad ska jag göra efter kistan med skölden i?

Ryck sönder hänglåset och klättra upp genom gatubrunnen!

Hur pratar man sig förbi de två första vakterna i slottet?

Vakten utanför tvättrummet: 3, 2, 1. Vakten vid trappan: 1, 2, 2.

Var hittar man nyckeln till den grå uniformen?

Ha på dig tjänaruniformen, gå uppför trapporna, ge tavlan till vakten i den långa gången i söder, och gå in genom dörren till vänster där gången svänger norrut igen!

JOURNEY

Hur löser man problemet med alven vid dammen?

Man måste ha dvärgstenen med sig. Säg sedan att du är vän till dvärgkungen!

KINGS QUEST III

Hur får man pengar?

Tjuvlyssna på tjuvarna inne på värdshuset, så får du veta var det finns pengar i spelet! För att kunna tjuvlyssna måste du ha förvandlat dig själv till en fluga.

PHANTASIE 3

Var någonstans finns trollformeln som kan teleportera Lord Wood?

Den legendariska formel 57 får man av en trollkarl, som befinner sig ungefär i mitten av Gnomgrottorna.

SHADOWGATE

Jag undrar vad man skall göra med de tre speglarna!?

Bakom en av dem döljer sig en hemlig gång. För att hitta gången måste man ta ett verktyg hos draken (skydda dig först av allt mot odjurets eld)!

Hur gör man med den arga hunden?

Helveteshunden blir helvild om du häller heligt vatten på honom (sådan vätska finns under golvet i labbet).

Vad ska man göra vid sfinxen?

Man ska svara på sfinxens gåtor, alla handlar om föremål som finns i spelet.

SPACE QUEST III

Hur kommer man ifrån skrotskeppet?

Du ska reparera det stora rymdskeppet i robothuvudet, och för detta behöver du en varpmotivator, en kärnreaktor, en stege och en SQ-godkänd kabel.

Hur lagar man datorn?

Använd kabeln när du har installerat reaktorn!

Var finns det buckazoider?

Sälj något på World O'Wonders!

Hur blir man av med roboten på planeten Phleebut?

Gå till ditt skepp, gå bakom det och sedan väst till klippan med de pulserande kapslarna! Lura sedan in Arnoid under valvet, och han blir kapselmat! Ett annat sätt är att springa in i det stora järnmonstret och upp i motorrummet till andra plattformen! Ställ dig vid taljan, och se till att få Arnoid på kroken när han kommer!

Hur ska jag göra för att skjuta ned alla rymdskeppen i slutet?

Sätt skölden där bak när de kommer bakifrån, och peppra med den när de flugit förbi, sätt sedan skölden där fram! Upprepa detta tills du skjutit ned alla!

Behöver Du hjälp i ett äventyrsspel? Då kan det löna sig att skriva till **Datormagazin, Besvärjaren Besvarar, Karlbergsvägen 77-81, 113 35 STOCKHOLM.**

GAME SQUAD CORNER

Undrar du över spel och spelprogrammerare. Skriv då och fråga vår Game Squad Leader Göran Fröjdh, Datormagazin, Karlbergsvägen 77—81, 113 35 STOCKHOLM. Märk kuvertet "Game Squad".

Das, der und Die Hard

■ Kommer Die Hard till C64 och Amiga och i så fall när?

Jag har läst i Computer & Video Games att det finns på PC och skall komma till 64:an. Men det är ju i Storbritannien.

Bruce Willis

Enligt HK Electronics kommer Die Hard att släppas till 64:an tidigast i april, Amigaversionen kommer förmodligen ett par månader senare.

Varför SimCity?

■ **Jag undrar vad SimCity går ut på förutom att bygga?**

Ingenjör

Hur vore det om du köper originalspelet och läser manualen?

Fel i manualen

■ **Jag har precis köpt en 64:a och har några frågor.**

1. Hur gör man ett demo?

2. Jag köpte American Ice Hockey och när jag kom hem var instruktionerna felaktiga, de tillhörde nämligen Superstar Icehockey. I manualen står beskrivet flera saker man skall kunna göra, men som inte går. Vad göra?

Mr Who.

1. Ta farfars gamla banderoll för "Gärna en medalj men först en rejäl pension". Gå ut på torget där du bor. "The Town Square". Vifta med banderollen och vips. Du har en demo på G.

2. Jag föreslår att du går tillbaka till din nasare och visar upp kvitto och spel och ber att få en riktig manual. Varför skulle du försöka följa instruktionerna i en felaktig manual?

Kom ihåg Deja Vú II

■ **Jag undrar om Deja Vu I och Running Man är bra och köpvärda spel.**

Benny Erixon

Jag föredrar nog Deja Vu del två i så fall, men själva speliden är väldans trevlig.

Jag har själv inte provspelat Running Man, men en utförlig rescension kommer i Datormagazin så småningom. **(Lita inte på det! Spelet är uråldrigt och Schwarzenegger-negger urkass! Red anm)**

Kör dig död på 64

■ **Hej Datormagazin!**

1. Finns Hard Drivin' till 64:an, och i så fall på kassett?

2. Vad kostar en normal diskettstation?

Andreas Valette

1. Domark släpper Hard Drivin' till C64 i april, men om spelet kommer på kassett är osäkert.

2. Pengar och inte ett öre till! Allvarligt talat, fråga närmaste datorhandlare. Priserna varierar kraftigt beroende på om du vill ha Commodores egna pryttlar eller nöjer dig med billiga kopior. Cirka 1 000—1 500 spänn kan du få en sån för.

Vad är Muscle Cars?

■ **Vad är egentligen Test Drive II Muscle Cars (Amiga) för något spel?**

Christian H.

Muscle Cars är en s k Data Disk med lite hottare bilar och banor än de som finns från början i bilsimulatorn The Duel — Testdrive II. Muscle Cars kräver dock att du har originalspelet för att fungera.

Var finns recensionerna?

■ Spelrecensionerna på Amigaspelen tycker jag är ganska långsamma. Var är till exempel Super Wonderboy?

Med Shoot-em-Up-Construction-Kit kan man ju bara göra vertikalt rullande spel. Finns det något program där man kan göra horisontellt rullande spel till Amiga?

Ja, du... spelrecensioner. Det är ett kapitel för sig. Vissa speltillverkare har lite svårt för att komma ihåg att skicka recensionsex av sina spel. Det är den enda förklaringen jag kan ge — vi borde ha recenserat spelet. Vi ska försöka bättra oss.

S.E.U.C.K är mig veterligen den enda shoot-em-up-generatorn på marknaden. Det som alla ser fram emot är dock AMOS från Mandarin Software. Det är ett basicbaserat konstruktionsprogram som innehåller en massa finesser. Om det har den effekt som du söker vet jag dock inte.

Vilket krigsspel är det bästa?

■ **Hej, DM.**

1. Jag undrar om kunde publicera kartorna på nivå 1 och 2 till Dungeon Master igen, för jag missade dem. Om inte det går, kan ni ge mig adressen dit jag kan beställa de numren.

2. Jag undrar vilka äventyrsspel, krigsspel och flygspel som är prisvärda?

Tack på förhand.

Speldiggare

1. Du kan beställa till exempel en sida ur ett gammalt nr ur Datormagazin genom att göra så här:

Fyll i en postgiroblankett med ditt namn och adress och skriv vad du vill beställa och från vilket nr av tidningen. Vi tar 15 kronor för den första kopian och 10 kronor för de följande. Postgiroblanketten ska fyllas i till Br. Lindströms förlag, pg 11 75 47-0.

2. Äventyrens äventyr heter Leather Goddesses of Phobos, men det är inte lätt att få tag i längre.

Space Quest-trilogin går inte heller av för hackor. Av de senaste äventyren är t ex Future Wars bra.

Det bästa krigs(strategi)spelet enligt vår mening är väl Firezone från Panther Games. Flygspel? Ja, det mesta som kommer är väl prisvärt. F16 Combat Pilot ska vara något utöver det mesta, enligt vår flygexpert. Själv skulle jag nog satsa på F-29 Retaliator från Ocean. Den flygsimulatorn bör vara ute när du läser det här.

Fusk — etiskt dilemma

■ Jag är en kille på 14 år och har en C64 med diskettstation. Jag har ett par frågor som jag skulle vilja ha svar på.

1. Vad går Iron Lord ut på? Vad kostar det?
2. Vad går Lords of the Rising Sun ut på? Vad kostar det?
3. Finns det något bra fusk till Defender of the Crown?

Håkan Jonsson

Hej på dig du...

1. Iron Lord är ett kombinerat arkad/äventyrsspel som går ut på att du ska lösa gåtor och bli skicklig i en massa olika färdigheter för att sedan samla ihop en armé som kan spöa det ondas styrkor. Det gamla vanliga, med andra ord. Spelet är dock inte så dumt och fick bra betyg i DM nr 3/90. Kostar runt 300 kr.

2. I Lords of the Rising Sun spelar du en japan på 1100-talet, men denna information är relevant endast om du köper en Amiga. Till 64:an finns spelet nämligen inte.

3. Fusk är en fråga om etik. Det mesta fusk är av ondo, inte minst i spelens värld. I Vilda Västern kunde det mycket väl leda till ett par extra ventilationshål i ens kropp. I spelens värld behöver det inte gå så illa, men däremot lär det förstöra hela känslan med spelet om du fuskar dig förbi de svåraste delarna.

Svar: nej, vi har inget fusk här. Men du kan ju prova att rota i maskinkoden själv om du har lust och ork.

FLYGPLANSTYP:
00 = F111
01 = F15
02 = WAFFE TORNADO
03 = F4
04 = JA 37 VIGGEN
05 = RAF TORNADO
06 = MIG 27

Antal flugna uppdrag ($10 = 16 stycken)

Antal lyckade uppdrag ($10 = 16 stycken)

Antal förstörda markmål ($4B = 75 stycken)

```
050: 00 00 00 00 00 00 29 70 00 00 00 10 00 10 00 4B    ......)p.......K
050: 00 19 00 00 00 00 00 10 00 00 00 00 00 00 00 00    ................
```

Antal nedskjutna fiendeplan ($19 = 25 stycken).

Antal tillgängliga uppdrag ($10 = 16 stycken). Sätt detta värde till $10 om du vill kunna flyga vilket uppdrag som helst.

Här ovan kan du se vilka värden du kan gå in och ändra för att göra stridsflygningen mer framgångsrik.

Så fuskar du till det i Bomber

■ Så ändrar du i din loggbok i Bomber:

1. Gör en kopia på disk 2. Disken är inte normal AmigaDos, men är utan skydd (kopieringsskyddet ligger på disk 1) så ett ordinärt kopieringsprogram fixar det.

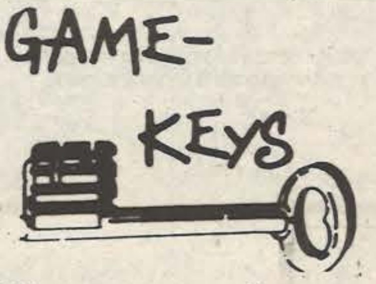
2. Ta fram en diskeditor (jag har använt DiskX av Steve Tibbett). Observera att eftersom Bomber inte använder normal DOS så kommer en requester att dyka upp när du sätter i disken. Tryck på cancel två gånger.

3. Leta med editorn fram block 2 på disken. Där ligger piloterna sparade. Visa blocket hexadecimalt på skärmen för att kunna ändra på värdena.

4. Ändra med modify enligt mina exempel (se illustration).

5. Spara blocket. Svara nej på frågan om att rätta till checksum-värdet eftersom det inte är en normal DOS-disk.

Over and out from a Sierra Hotel twin engine puke rider



Varva med Silkworm

■ Detta är ett hett tips till dig som vill varva i Silkworm till Amiga. Skriv "Scrap 28" där man väljer hur man ska styra jeepen eller helikoptern, så får du evigt liv. Om du vill kan du förflytta dig till vilken bana du vill genom att använda siffrorna på tangentbordet.

Daniel "The Best"

Orent spel på stranden

■ Tja. Här är några lösenord till spelet "KINGS OF THE BEACH — Professional Beach Volleyball":

1. Sideout
2. Gekko
3. Topflite
4. Sundevil

Mikael Hermansson, Hällefors

Varpa med Rock'n Roll

■ Här är ett Amigatips för hur man varpar från bana 1 till bana 33, som är en hemlig bonusbana, och sedan vidare beroende på vilken utgång man väljer på bana 33.

Åk som du brukar tills du kommer till labyrinten. Efter andra varpningen så går du till det markerade hålet och använder reparationsutrustningen.

Anders Widström, Nacka

■ Här är ett tips för hur du varpar från bana 1 — 33. På ett ställe i spelet finns en hacka med ett hål bredvid. Köp hackan och bygg över hålet så kommer du till nivå 33.

Tomas Winter, Kungsängen

■ Vi har hittat en varp i Rock'n'roll. På bana två kan man varpa till bana 20 om man åker till äggen, öppnar låset och krossar alla ägg vid kanterna.

Bo Brosser & Urban Eriksson, Nossebro

■ Så här får man reda på alla varpar i Rock'n'Roll: Ladda in spelet och nollställ sedan. Titta nu i minnet på adress $676B0 — $684A0, genom att t ex ta in seka och skriva Q.L $676B0.

"Knase In Sätila"

Kvalbiljett för bänkvärmare

■ Hej. Här kommer ett fusk till Kick Off/C64. När du gör avspark ska du ställa dig så att du har ryggen mot eget mål och bollen framför dig vid fötterna. Då ska du dra joysticken åt det håll ditt eget mål ligger. Upprepa detta tills bollen är inne i målet, sen trycker du på knappen och du leder med 1-0. Tryck sedan på mellanslagstangenten så vinner du med 1-0. Bra va (Jättebra, men är det inte tänkt att man ska SPELA spelet..)?

Johan Cederquist, Glumslöv

Tips för alla slaktar-lärlingar

■ Hej, DM. Jag har en Poke till spelet Cabal/C64. Nollställ och skriv in följande så får du evigt liv:

Poke9905,189

Carl Johan Hellström

Bomba med ryggen fri

■ Jag har några speltips att förmedla till två Amiga-spel:

FIGHTER BOMBER:
För att komma in i Cheat-mode skriver man "BUCKAROO" när skärmen "Select a Pilot" visas.

SIM CITY V 1.1:
För att skaffa lite mer pengar, så trycker man ner "Caps Lock" och skriver "FUND". Detta resulterar i att man får 10 000 dollar extra och detta upprepas för varje gång man gör operationen. Men var femte gång kommer det dock ett jordskalv.

Jonny Jörgensen, Norge

Bud & Bob med evigt liv

■ Här är Pokar till några 64-spel. Skriv in dessa så får du evigt liv. Kom ihåg bara att du måste ha en Cartridge.

RAINBOW ISLANDS:
Poke29535,189
TEST DRIVE II:
Poke25868,165
THUNDER CATS:
Poke35088,173
PEPSI CHALLENGE:
Poke3462,173
GIANA SISTERS:
Poke8257,173
THE NEW ZEALAND STORY:
Poke32,173

Rune Tollefsen, Haugesund, Norge

Koderna till Nevermind

■ Hej, Datormagazin. Här är koderna till Nevermind (Amiga):

Nivå:

1 (AMMRHA)
2 (HMMRHA)
3 (VMMRHV)
4 (RMMRHP)
5 (GMMRHG)
6 (IMMRHI)
7 (RMMRHR)
8 (WMMRHW)
9 (NMMRHN)
10 (ZMMRHZ)
11 (TMMRHT)
12 (LMMRHL)
13 (QMMRHQ)
14 (BMMRHB)
15 (FMMRHF)
16 (UMMRHU)
17 (XMMRHX)
18 (KMMRHK)
19 (SMMRHS)
20 (EMMRHE)
21 (CMMRHG)
22 (YMMRHY)
23 (OMMRHO)
24 (DMMRHD)
25 (YMMRHY)

Stefan Petersson, Rönninge

Tornerspelstrauma i Defender of the Crown

■ Har du problem med tornerspelen? Styr då lansen med musen mot motståndarens sköld, långt åt vänster (utan att missa skölden förstås) och dämpa lansen så den inte guppar för mycket upp och ner. Då vinner du.

Mikael Grün, Hallstahammar

Så klarar du be(a)sten

■ Om du vill ha oändligt med liv i spelet Shadow of the Beast till Amiga så tryck ner vänstra musknappen och fireknappen när besten kommer fram på skärmen. Håll inne knapparna tills du ska ladda nästa diskett och hux flux har du evigt liv.

Flash vet hur det går till . . .

Horizon, de slutgiltiga partyfixarna, höll sitt fjärde copyparty i påskhelgen. 487 kom och 100 av dem från utlandet. Här hände det som varje arrangör fruktar, och mycket, mycket mer. Bland annat stals ett pris.

Demoworld

Klockan 08.00, fredagen den 13:e april, öppnade Horizon officiellt dörrarna till Vårbyskolan och dess fjärde copyparty.

Snabbt fylldes byggnaden, våning för våning, och snart kunde man knappt gå någonstans utan att höra de välkända datorljuden.

Vid ingången hade Horizon stolt radat upp priserna till både 64- och Amigademotävlingen, så att alla kunde ta sig en titt på vad man kunde vinna.

En viktig ingrediens till ett copyparty är lite sömn. Antingen programmerar man klart sitt demo inför demotävlingen, knäcker ett spel, ritar en logo, eller gör något annat som är viktigt för gruppens anseende. Har man inget seriöst att göra, spenderar man hellre tiden med att titta på mer eller mindre barnförbjudna filmer, än att sova ut. *D*ärför är det ganska få som har *s*ovsäck med sig.

På freda*gen* den 13:e ska man ju ha *otur*.

*D*etta verkade en hel del av programmerarna ha mycket av.

Var gång det blev strömavbrott, var det alltid någon som utbrast: — NEJ! Mina 11 sideborder d.y.s.p.ar och 28 rastersplits! Med andra ord så fick man se till att spara ofta.

För att roa, och förarga, partybesökarna hade Horizon en del "pojkstreck" i backfickan. Till att börja med hade man köpt in gummiormar, som man gick runt och piskade folk med.

När man tröttnat på detta tog man sin videokamera och filmade folk som man tvingat att säga mindre fördelaktiga saker om sig själv.

När dagen med stort D (Demotävlingen) kom, bar man ner en jättelik projektor som man skulle visa bidragen på. På samma gång visade man även videofilmen, så de drabbade personerna kunde skämmas riktigt rejält. (Enligt mig en rolig och originell idé.)

Några timmar innan demodeadline hände det som bara inte får hända. Tredje priset i 64-tävlingen var borta. Rummet hade lämnats obevakat och någon hade stulit priset.

När arrangörerna efter att ha förlängt tävlingstiden förstod att priset inte skulle komma tillbaks, startades tävlingen.

Det hade kommit in 40 64bidrag och sju Amigabidrag. 64-tävlingen vanns av finska **Origo**, tvåa kom **Light** och som trea kom **Flash** (priset saknas). Origos demo var fullspäckad med underbar grafik, som fick en att gråta, medan Light tänkt lite mer på programmeringen än grafiken. På Amigan vann **Contex**, även dessa från Finland, med hjälp av sin programmerare **Cycleburner**.

Daniel Wilby

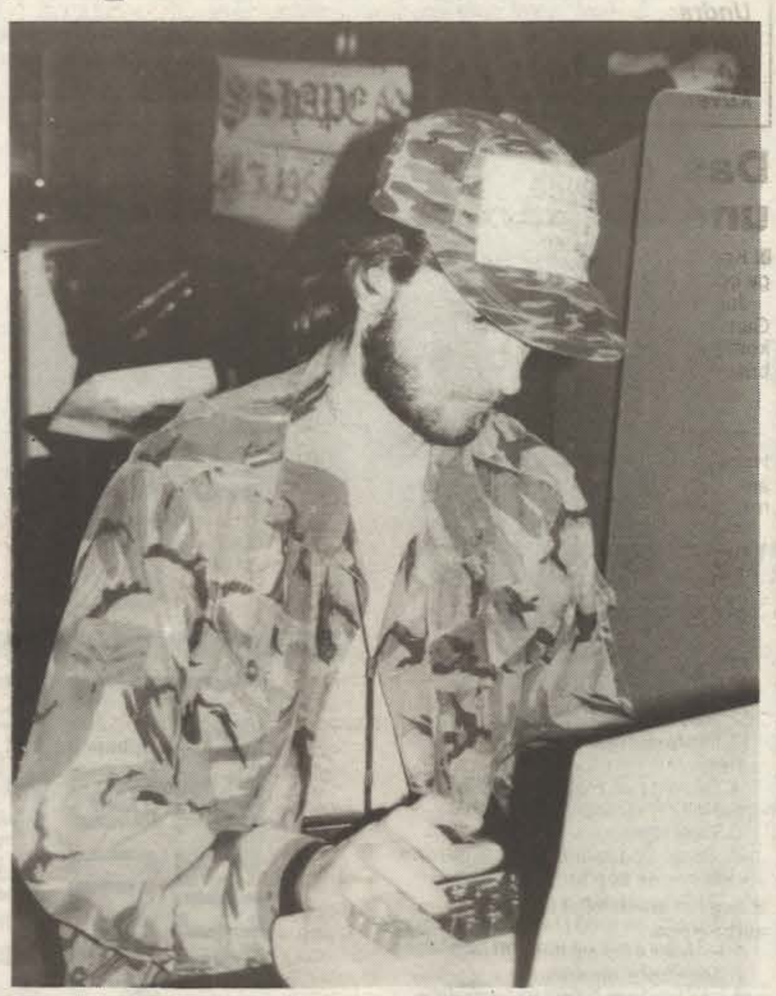
Succé för polsk hacker

Öst möter väst.

Det börjar bli en ganska vanlig och banal historia, inte speciellt originell.

Men bland demogrupper är öststatsinslag fortfarande en nyhet. Så gissa om det höjdes många förvånade blickar nyligen när en riktig polsk hacker dök upp på ett copyparty i Stockholmstrakten nyligen.

Datormagazins Pontus Lindberg var där och fick en intervju med honom.



Glasnost på copy-party. Maciek Kiersztyn är en av få polska hackers.

På ett svenskt copyparty kryllar det av svenskar. Men man kan givetvis även stöta på en hel del norrmän, danskar, tyskar, holländare och finnar.

Horizon har ju visat sig vara det slutgiltiga partyfixargänget och denna gång bjöd man på något verkligt exotiskt. Ingen av de närvarande kunde missa den skäggige killen som gled runt i kamoufagefärgade kläder och knöt kontakter.

Den jag träffat på var Krueger från gruppen **Slaves of Keyboard**. Krueger, eller som han egentligen heter Maciek Kiersztyn, hade tagit sig till sitt första copyparty från den polska universitetsstaden Wroclaw för att träffa likasinnade.

Han var ensam då han kom. Men de öppna sinnena och datorfreaks inbyggda nyfikenhet gjorde att folk snart flockades kring denna kille. Stolt visade han upp adresser han fått och kontakter han knutit.

Maciek är själv en 64-ägande student som kan en hel del om datorer. Han läser *"Maths Physics"* på universitetet i Wroclaw och pratade betydligt bättre engelska än merparten av människorna han talade med.

Noggrann som han var att inte åka förgäves, kontaktade han HZ-killarna. Vilka inte var sena att skicka en inbjudan med karta och all information han behövde. De övriga tre killarna i hans polska grupp "Slaves of Keyboard" hade inte kunnat åka av olika anledningar. Men Maciek Kiersztyn berättade att de var kompisar från universitetet respektive militärskolan

Jag undrade givetvis om SOK var nummer Ett i Polen.

Maciek log och erkände att konkurrensen inte var så vidare stor om den positionen. Hur som helst har världens hackergemenskap plötsligt vidgat sina vyer ytterligare, genom att knyta ännu ett land till sig. Och åter krossades tesen att datorer är något för enstöringar!

Pontus Lindberg

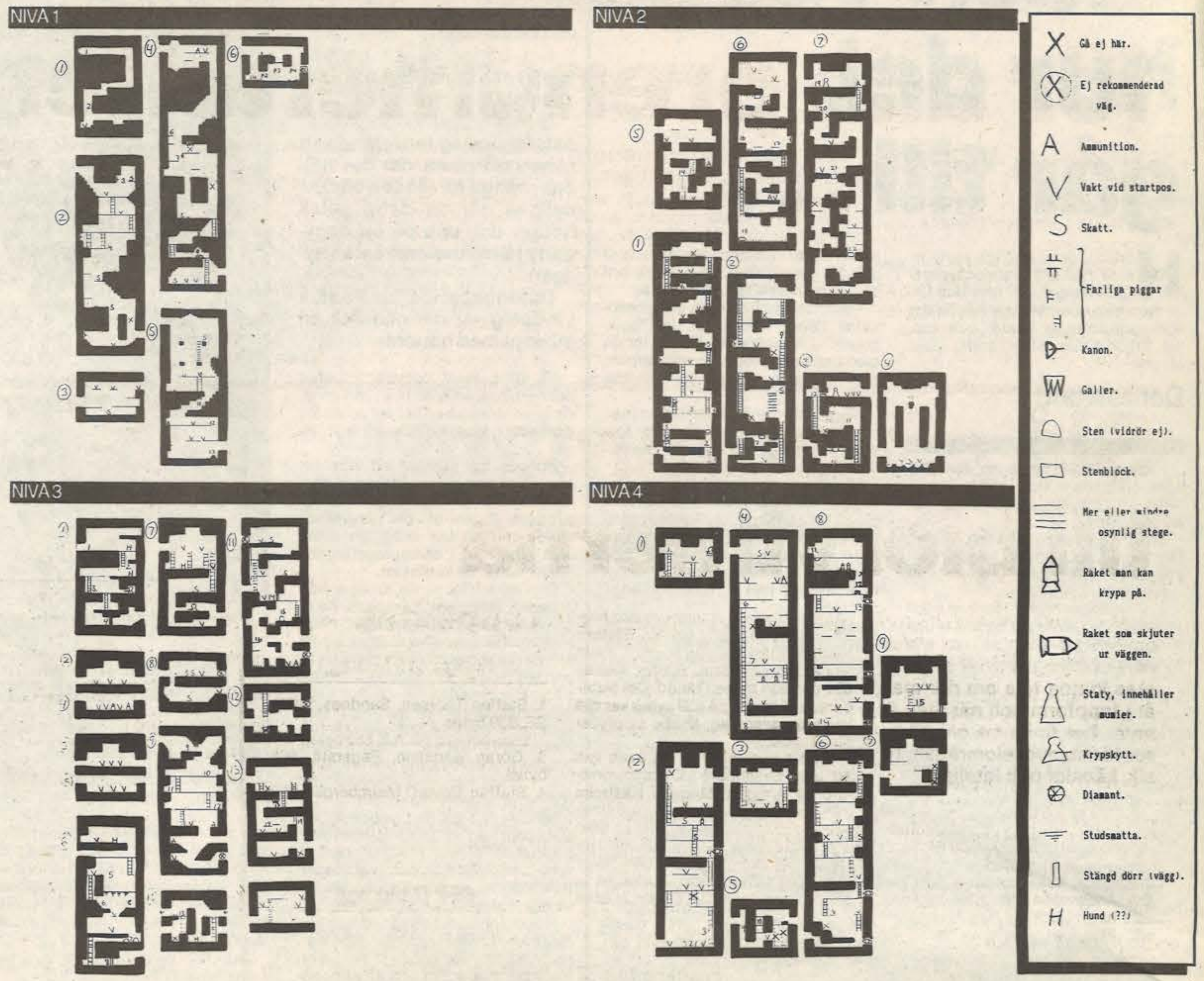
Fusk för fastkörda fantaster

Det har varit tunnsått med kartor på sista tiden.

Därför tog vi fram tre kartor som var värda bra mycket mer än bara redaktionsdamm. Håll till godo och skicka gärna in egna kartor om ni har!

Lyckas man få kartan publicerad (den måste vara av god kvalitet för att vi ska ta med den), kan man vänta sig ett presentkort på posten som tack.

Game Squad



Farlige Ricks farvägar

■ Rick Dangerous är ett populärt spel. Johan Eklöf och Niklas Granhage har lyckats ta igenom sig hela spelet och här är deras karta.

Hoppas att ni som har fastnat någonstans får någon hjälp av deras karta. Spelet är ju värt att spelas!

Infödingar Nivå 1.

1. Spring för livet!
2. Håll till höger.
3. Om du tar skatten, se upp för kanonen.
4. Gå rakt ner. Håll till vänster.
5. Håll till vänster.
6. Ta ej skatten.
7. Skjut fladdermusen, gå därefter rakt ner, se upp för piggarna.
8. Spräng stenen, kryp igenom.
9. Spräng en sten i taget. Rör dem ej!
10. Gå bara ner en liten bit på stegen, hoppa sedan av den.
11. Låt gallret ramla ner. Gå igenom när det är helt uppe.
12. Se till att gå ner vid rätt tillfälle.
13. Spräng stenen. Vidrör den ej!
14. Gå fram till pinnen. Hoppa upp på stenblocket när det står i P3. Hoppa upp och gå till pinnnen tillänster. Gå sedan åt höger. Kryp ut på blocket när det står i P4.

Mumieborg Nivå 2.

1. Börja krypa när du har ramlat ner.
2. Gå upp och sedan åt vänster. Hoppa upp med hjälp av stenen när den har ramlat ner.
3. Se upp för kanonen.
4. Vänta på vakten.
5. Stå långt till höger på fösta steget. Vänta på vakten. Hoppa snabbt upp till sista steget. Se upp för kanonen på steg två.
6. Vänta på vakten. Spräng stenen.
7. Vänta på att stenen ska ramla ner. Skynda över.
8. Stå långt till vänster innan du hoppar.
9. Hoppa ner när vakten är till höger. Lägg dig ner.
10. Kryp fort förbi de fallande stenarna.
11. Hoppa till den halvsynliga stegen. Undvik helst gropen.
12. Lägg en bomb, kryp ner för stegen. Skjut på statyn, följ efter mumien.
13. Det är inte nödvändigt att ta diamanten.
14. Vänta på vakten.
15. Skjut åt vänster. Följ med stenen ner. Kryp snabbt av den.
16. Lägg dig ner. Hoppa två snabba hopp i rad när du hör skottljudet (svårt).
17. Skjut åt höger så försvinner piggarna.
18. Skjut åt höger. Följ med stenen när den rör sig. Hoppa av vid andra stoppet.
19. Peta fram och följ efter mumien.
20. Fall till vänster.
21. Spräng stenen.
22. Spräng stenen.

Hund-inge Nivå 3:

1. Spring fram och hoppa över hunden.
2. Gå ner en liten bit, sedan upp igen för att lura iväg hunden, följ den sedan.
3. Gå rakt ner för stegen tills vakten börjar skjuta. Gå sedan snabbt åt höger alldeles efter skottljudet. Hoppa fram till stegen och gå snabbt ner.
4. Spräng väggen.
5. Skjut vakten innan du hoppar.
6. Stå i trappan och skjut på tunnan.
7. Ställ dig mellan stenarna. Lägg en bomb och hoppa upp.
8. Spräng väggen.
9. Kryp under gallret.
10. Gå ner till vänster och hoppa över tunnan åt höger.
11. Gå ner en bit, sedan upp igen för att lura iväg tunnan.
12. Samma som elvan.
13. Peta med staven på stenen till höger.
14. Spräng väggen när vakten ovanför går åt vänster.
15. Spräng stenen.
16. Stå så långt åt höger som det är möjligt på avsatsen.
17. Kryp under gallret.
18. Spräng på den lägre avsatsen för att döda den ena vakten.
19. Spräng väggen. Gå ner till höger och håll höger.

Nazistenborg Nivå 4:

1. Hoppa ner till avsatsen i mitten. Se upp för skotten. Skjut snabbt *vakten*.
2. Kryp under elden.
3. Håll till vänster *på* stegen.
4. Hoppa upp och ducka för raketetn.
5. Kryp på rakteten. om inte den grå vakten dör, ställ dig nära stegen så ramlar han snart ner.
6. Håll till höger på stegen.
7. Fixa båda vakterna. Gå sedan ut åt vänster från den mellersta avsatsen (hoppa ej!), tag sedan tag i stegen.

Lösning på Deja Vu

■ Jonas Peterström har löst spelet Deja Vu och vill dela med sig av sina kunskaper.

Jonas bor i Eskilstuna och vi på Datormagazin tror att nog att kartan alltid hjälper någon stackare som har fastnat.

Ta rocken och pistolen i Bathroom Stall.

Gå in i baren.

Gå in till Wine Cellar och ta slå på flaskan i mitten.

Gå in i Hidden room.

Gå in på Casinot och satsa på den högra spelautomaten, ta pengarna.

Gå tillbaka till baren.

Gå upp för trappan.

Gå in på kontoret.

Öppna skrivbordetoch ta brevet.

Öppna dörren med nyckeln i Siegels plånbok.

Ta nyckeln av liket.

Öppna kassaskåpet med 33-24-36.

Ta nyckeln i lådan och bränn upp plastmappen.

Ta nyckeln och pennan i skrivbordet.

Öppna fönstret oh gå ut på brandstegen.

Gå in i Weird Room och ta sprutan i papperskorgen och gå ut i igen.

Gå ut i gata.

Öppna bildörren med nyckeln från liket.

Öppna handsfacket och ta sakerna.

Gå förbi tidningståndet och Gunstore.

Åk med taxin till 520 S. Kedzie.

Skjut sönder låset och gå in.

Tag dagboken och nyckeln.

Åk med taxin till 934 West Sherman.

Öppna Dr. Brodys dörr med nyckeln från bungalowen.

Ta Bisodiumitis och Sodium Pentathol i hyllan.

Ta en spruta med Bisodiumitis.

Gå upp för trappan och skjut mannen genom rutan.

Åk med taxin till Peoria street.

Gå till bilen, öppna bakluckan med nyckeln från kontoret.

Ta bort munkaveln och ge henne en spruta med Sodium Pentathol.

Åk till Stern Woods hus.

Ta utpressningsbrevet i brevlådan.

Ta "hit" på dörren.

Slå ner betjänten och gå upp för trappan.

Gå in i det första sovrummet och öppna lådan, ta blocket.

Gå in i det andra sovrummet och ta brevet i lådan.

Åk med taxin till Peoria Street.

Gå och öppna brunnslocket.

Gå ner i kloaken och lämna pistolen.

Gå till polisen.

Allmänna tips:

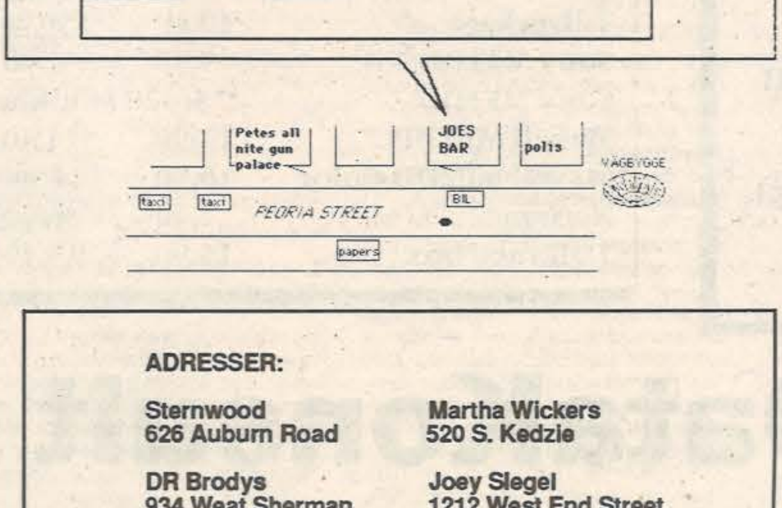
Medrezin är dödligt.

Sodiumpentathol får folk att prata.

Bisodiumitis botar minnesförluster.

Man kan bara slå ner rånaren fyra gånger...

Se upp för krokodiler i kloakerna.



ADRESSER:

Sternwood **626 Auburn Road**	**Martha Wickers** **520 S. Kedzie**
DR Brodys **934 Weat Sherman**	**Joey Slegel** **1212 West End Street**



Kartan spelet saknar

■ Benny Hansen i Nyköping har skickat in en karta på sista nivån i Phantasie III.

Nivån kallas för "Dark Fortress", eftersom spelet i övrigt har en automatisk kartritarfunktion behövs bara den här nivån.

Ytterligare ett tips från Benny, ge dig inte på Nikademus utan att dina "gubbar" har uppnått minst nivå 15.

Datormagazin öppnar bas för alla prenumeranter

Välkommen till Datormagazin! För nu öppnar vi ett Bulletin Board System för alla prenumeranter. I BBS:en kan man ladda ner senaste PD programmen som presenterats i PD-spalterna för Amiga och C64. I BBS:en kommer det att finnas alla programlistningar som publiceras i tidningen.

Skulle inte detta räcka får du även kontakt med Datormagazins redaktion. Så är det något du undrar över eller har synpunkter på så är detta den enklaste vägen att komma fram.

För att kunna använda den behöver du ett modem och ett terminalprogram.

Som ny användare skriver du Ny som namn. Därefter fyller du i resten av uppgifterna för att bli accepterad som behörig användare.

När du gjort det kommer det fram en prompt "Lista (alla) möten", skriv då "Brev Sysop", då påbörjar du ett brev till Sysop, skriv lämpligt ärende på ärenderaden och tryck "return", ange nu ditt prenumerationsnummer (det är ett sjusiffrigt nummer ovanför ditt namn på adresslappen till din Datormagazin). Tryck "return" och skriv ditt meddelande. Skriv sedan vad du vill. När du är klar ska du skriva "!s" och "return" på en tom rad, eller trycka "Ctrl-Z" — då sparas brevet. Skriv sedan "sluta" och "return" så lämnar du basen. Efter någon dag kan du logga in igen och använda ditt konto. Då anger du ditt namn och knappar in lösenordet.

BBS programmet som används är NT och är skrivet av en av datormagazins medarbetare Fredrik Prüzelius. NT är idag antagligen det populäraste BBS programmet till Amigan i Sverige och används i flera Amiga-Baser.

En mer utförlig hjälp kan man få om man skriver "hjälp" på kommandoraden, för att lista alla tillgängliga kommandon skriver man "lista kommandon".

Pekka Hedqvist

> **Fakta**
> **DMZ-BBS**
> **300, 1200, 2400 bps.**
> **8 bitar, ingen paritet en stoppbit (8N1)**
> **Telefon: 08-728 85 90**

Slå på trumman till biorytmerna

Utmaningen i nr 4 handlade om biorytmer, ett slags kvasivetenskapliga kurvor som påstås kunna tala om när man är i toppform och när man är nere. Det finns tre olika kurvor för tre nyckelområden, fysik, känslor och intellekt.

Ett tjugotal bidrag kom in och efter en hård granskning utkristaliserade sig tre vinnare. Mästare på 64:a-programmering blev återigen programmerarparet **Lars Loeskow** och **Per-Erik Andersson** från Stenungsund. Lars har nu lyckats med konstycket att vinna tre gånger av tre under 1990, och alltid med knapp marginal. Får vi se någon bryta hans fina serie till nästa utmaning som presenteras i *nästa nummer?*

Man kan i förbigående konstatera att både Lars och Per-Erik hade intellektuella toppar i slutet av mars i år, dvs då brevet är daterat. Kan det ligga sanning i kurvorna tro?

Många till Amiga

Till Amigan kom det in fler bidrag, bland annat två skrivna i C. Vinnare i programmering i Amigaklassen blev för en gång skull en norrman, **Steffen Thorsen** från Sandnes. Han hade skickat in ett flertal bidrag, mellan 698 och 855 bytes i längd. Det publicerade bidraget på 839 bytes var det kortaste som jag ansåg uppfyller samtliga krav.

I detta nummer har jag även valt att utse en vinnare i C-programmering på Amigan, **Magnus Näsholm** från Sundsvall. Så länge det kommer in bra bidrag tänker jag dela ut pris, och det gäller inte bara C, utan alla språk där intresset är tillräckligt stort. Det publicerade C-bidraget är skrivet med Aztec C 3.6, men är även provkompilerat med Lattice 5.04. Mattefunktionerna måste inkluderas vid länkning för att det ska fungera.

Om C kan man konstatera som vanligt att det KAN bli mycket lättlästa och tydliga program, men även sällsynt oläsliga om man verkligen pressar ihop dem, vilket ju ofta görs till en tävling som denna.

Vinnarna kommer att på sedvanligt sätt meddelas per post. Ett stort grattis till alla.

Anders Kökeritz

Topplistan

Amiga: (15 bidrag)

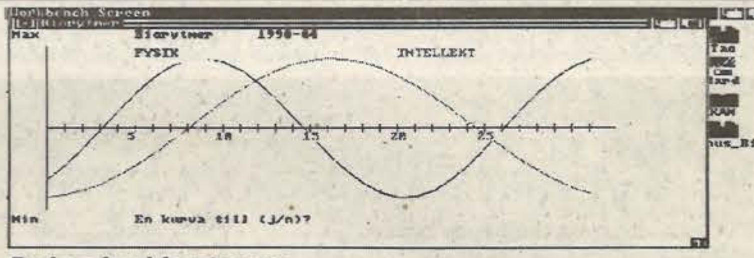
1. Steffen Thorsen, Sandnes, NORGE, 839 bytes
2. Elias Bröms, Råneå, 889 bytes
3. Göran Karlsson, Fagersta, 906 bytes
4. Staffan Emren, Malmberget, 982 bytes
5. Einar Fodnes, Höyanger, NORGE, 1009 bytes

C64: (7 bidrag)

-. Andreas Eriksson, Gävle, 445 bytes. Underkänd pga fel inmatning, fungerar ej på moderna 64:or
1. Lars E Loeskow, Per-Erik Andersson, Stenungsund, 576 bytes
2. Fredrik Hederstierna, Helsingborg, 632 bytes
3. Kjell Törnqvist, Södertälje, 731 bytes

Amiga C-bidrag

1. Magnus Näsholm, Sundsvall, 990, 1048 bytes
2. Paul Everlund, Lund, 5663 bytes



De kurviga biorytmerna.

```
#include<stdio.h>

char    q[3][50] = {"\fFör vilken månad? (1990-02 för februari 1990)",
        "\fNär är du född?(Tex:1968-02-02)",
        "En kurva till (j/n)?"}, f[2][25] = {"%4d%c%2d%c",
        "%4d%c%2d%c%2d%c"},B[25][36],Y[13] = "?<?>?>??>?>?",
        s[256],t,u,v;
double  sin();
int     y[2],m[2],d[2],i,j;
long    D;

main()
{
    for(;~*s&4;)
    {
        for(i=2;i--;)
        {
            printf(q[i]);
            fgets(s,i?*d=12:9,stdin);
            sscanf(s,f[i],y+i,&u,m+i,&v,d+i,&t);
            Y[1] = S(y[i])?28:29;
            if(m[i]<1||m[i]>12||d[i]<1||d[i]>(Y[m[i]-1]&31)
               ||i&&u!=v||u-45||(i?t:v)-10)i++;
        }

        /* Inmatning klar! Ta fram dagantal. */

        for(D=1L-d[1],i=y[1];i<*y;i++)
            D += S(i)?365:366;
        for(i=m[1]-1;i<*m-1;i++)
            D += Y[i]&31;

        /* Fixa till bilden */

        sprintf(&B[2][8],"Biorytmer   %04d-%02d",*y,*m);
        strcpy(B[4],"max");
        strcpy(B[24],"min");
        for(i=0;i<31;i++)
        {
            B[R(0.2244,28)][4+i] = 'e';
            B[R(0.1904,33)][4+i] = 'i';
            B[R(0.2732,23)][4+i] = 'f';
            B[14][i+4] = i%10?45:43; /* '-' och '+' */
            if(i<21)
                B[i+4][3] = 33;
        }

        /* Skriv bilden */

        P();

/* Igen ??? (Accepterar faktiskt bara j/J eller n/N. Ett tkn.!!) */

        do {
            printf(q[2]);
            gets(s);
          }
          while(s[1]||(*s|36)^'n');
    }
}

/* Funktion som kollar om skottår */
S(y){return y%(y%100?4:400);}

/* Fixar fram radnummer */
R(o,p)double o;{return 14-10.0*sin(o*(i+D%p));}

P(){ /* Dump av "bildminnet". */
    **B=12;
    for(i=0;i<25;i++)
    {
        for(j=0;j<35;j++)
            if(!B[i][j])
                B[i][j]=32; /* Space */
        B[i][j]=0;
        printf("%s\n",B[i]);
    }
    setmem(&B,900,0);
}
```

C-listning

```
DEF FNa=28+INT(((q-1)MOD 4)/3)
DIM m(99):FOR g=1 TO 12:m(g)=31-(g*10 MOD 23)\12:NEXT:m(2)=29
1 INPUT"Når er du fødd? (Tex:1968-02-
02)",a$:a=VAL(MID$(a$,1,4))
m=VAL(MID$(a$,6,2)):d=VAL(MID$(a$,9)):IF m<1 OR m>12 OR
d>m(m)OR d<1 THEN 1
2 INPUT"Før vilkan månad? (1990-02 for februari 1990)",a$
s$="EIF":o=VAL(MID$(a$,1,4)):p=VAL(MID$(a$,6))-1:IF p>11 OR p<0
OR a>o THEN 2
CLS:PRINT TAB(30)"Biorytmer ";a$:PRINT:PRINT"MAX":LOCATE
19:PRINT"MIN"
LINE(30,16)-(30,152):LINE(30,84)-(600,84):h=0:q=a:w=m:s(1)=28:s
(2)=33:s(3)=23
h=h+m(w)-d:m(2)=FNa:WHILE q*12+w<o*12+p:w=w+1:IF w=13 THEN
w=1:q=q+1:m(2)=FNa
h=h+m(w):WEND:FOR g=1 TO 3:FOR n=1 TO
m(p+1):y=SIN((h+n)/s(g)*6.2832)*8
LOCATE 11-y,n*2+5:PRINT MID$(s$,g,1)
LOCATE 22-n MOD 2,n*2+4:PRINT n:NEXT n,g:LOCATE 1:PRINT"En
kurva till (j/n)?"
3 v$=UCASE$(INKEY$):IF v$="J"THEN RUN
IF v$<>"N"THEN 3
```

Basiclistning



Datormagazins läsarwizard svarar på frågor om din C64/C128. Det kan vara hårdvara, mjukvara, programmering eller tester.

Skriv till "C64/C128-Wizard", Datormagazin, Box 21077, 100 31 STOCKHOLM.

Bra frågor belönas med bra svar.

Telefonnummer till Elfa

■ Jag har en del frågor gällande Autofire bygget i nr. 9/89:

1. Hur beställer man komponenter från ELFA?

2. Har ELFA någon katalog, i så fall, och hur får man tag på den?

Evert B.

ELFA har en katalog och ett telefonnummer. 08/7353500.

Ni som undrar över telefonnummer och adresser:

Vad har ni lärt er i skolan, egentligen? Ring 07975 och nummerupplysningen svarar. Trots att Datormagazin är en tidning är den ingen upplysningscentral.

PL

Help och replace i Final Cartridge

■ Vad används kommandona HELP och REPLACE till i en TFC III? Det står inget i manualen om dem.

Håkan Parting, Järfälla

Starta en Assemblerskola för C64!!!

Help visar den rad som innehöll det senaste felet. Det funkar dock bara direkt efter ett felmeddelande. Replace finns inte i manualen eftersom TFC III inte innehåller ett sådant kommando!

Vi har haft en assemblerskola som kommer att tryckas i bokform under året.

PL

Sprite-editor i maskinkodsmonitor

■ 1. I DMz 9/89 såg jag att det skall finnas en sprite-editor i maskinkodsmonitorn. Hur får man fram den?

2. Förklara exakt hur man får fram fuskpokes med en TFC III.

3. Hur gör man backups TFC III och hur laddar man in dem igen?

Mr.Wiz

1. I monitorn finns kommandot "ES" som betyder edit sprites. Det visar minnet i form av spritedata. Det tar dock inte hänsyn till att det finns en kompensationsbyte som jämnar ut ett spritedatablock till 64 bytes utan den hamnar i otakt redan efter en visad sprite, så dess användningsområde är HÖGST begränsat.

2. Se min artikel i DMz 7/90.

3. Tryck på Freeze och välj tape eller disk i backup menyn. Detta står i manualen!!! Ladda precis som du gör mad alla andra program. På disk heter filen du skall ladda FC om du inte döper om den.

Gör häftiga ljudeffekter

■ Jag är en 64 ägare som undrar hur man gör ljudeffekter samtidigt som ett annat program?

Alf

Det beror på vilket språk du tänker använda och vad du tänker göra! I maskinkod låter man oftast rasterinterruptet sköta musiken och grafiken så att allt blir time:at på ett snyggt sätt.

Rasterinterruptet kan liknas vid en signallina av den typ som finns på bussarna. Bilden ritas upp på skärmen 50 ggr per sekund och den består av 312 linjer. Man kan ställa in rasterinterruptet att det ska gå till en bestämd linje och då stannar bussen och låter passageraren utföra sitt ärende, t ex. att spela musik. Om det är att känna av joysticken, spela musik, flytta gubbarna eller vad som helst spelar ingen roll. Allt fungerar på samma sätt.

Bästa boken för maskinkod

■ Vilken bok är bäst då man vill lära sig maskinkod?

Alf

Jag lärde mig själv genom att läsa Programmera 6502 av Rodnay Zaks/Sybex. Den är inte speciell för 64:an (Som ju har 6510 processor) men man lär sig kommandona. För att sedan hitta i systemet använder jag Commodore 64 Whole Memory Guide av Tim Arnot/Melbourne Books men denna säljs, vad jag vet, inte längre. Därför är det näst bästa valet Mapping the Commodore 64 av Sheldom Leemon/Compute! books.



Man blir så förbannad!

■ För ca 1,5 år sedan köpte jag en Amiga 500. Det ångrar jag verkligen inte. Men efter en tids flitigt användande tänkte jag att det kanske inte skulle vara så dumt att expandera datorn,för jag hade blivit nyfiken på bl a DPIII och DTP-program.

Så jag köpte ett minneskort för 1195 kr (billigt på den tiden…). Men det blev ju inte mycket bättre. Spelen tex:

huvudmenyn/titelbilden laddas på de flesta spel in efter varje spel.Samma nivåer/bakgrungsbilder laddas om och om igen efter "Game Over" etc.

Nyttoprogrammen, här är problemet det omvända dvs programmen formligen ÄTER upp minnet. I tex Professional Page kan man bara göra en halv A4-sida, sen är minnet slut. Tro inte att man skriva det man har gjort!

Näääää, det räcker inte minnet till för… oavsett hur lite man än har skrivit (CG fonts).

Om du nu säger att det är ett avancerat program som verkligen behöver mer än 1Mb minne, då säger jag bara: Page Stream.

Page Steam använder minnet vettigt, har suveräna utskrifter och mycket mindre filladdning från driven. Dessutom är det billigare.

I Audiomaster II kan man max sampla ca 250 kb, vad kan det bero på?

Jo, Audiomaster måste reservera plats för bland annat copy och cut kommandona. Varför finns det ingen möjlighet att frigöra hela (eller en liten del) av minnet för att kunna sampla lite längre.

Värsta exemplet är Deluxe Paint III.

Dan Silva, hur förklarar du det här, igår när jag skulle ditalisera bilder (low res, 16 färger, varje bild var på futtiga 15 kb) blev jag förbanad. Efter att ha laddat in programmet hade jag 400 000 bytes kvar. Alldeles utmärkt tyckte jag, min digitalisering skulle ju bara ta 15000x9 = 135 000 bytes så det skulle ju inte ställa till med några problem…

Efter EN inladdad bild har det plötsligt försvunnit 150 kb och efter den andra ytterligare 150 kb och när jag laddar in den tredje — då har minnet plötsligt tagit slut och vår käre vän Gudrun kommer och vill meditera… aaaaaaaarrrrrgggghhhh…



C 64/128/Amiga DATOR COMMODORE Posten

Datormagazins insändarsida är öppen för alla med åsikter. Av förekommen anledning måste samtliga insändarförfattare ange namn och adress.

Signerade insändare har företräde. Men vill du vara anonym går det också bra. Din anonymitet är skyddad av grundlagen.
Skriv till "Datorposten", Datormagazin, Box 21077, 100 31 Stockholm.

Varför kan inte programmerarna lära sig att använda hela minnet när det gäller spel och att spara på minnet när det gäller nyttoprogram??

Skärp er!

Annars någorlunda glada hälsningar från

FIX of Tommmyknockers

Kopiering ÄR datorer!

Nu till ett mycket viktigt problem.

Jag läste att en Kristianstadsbo hade fått drygaböter med mera för olaga kopiering.

Tänk om lille Heikki på HK hade kommit på idén att stoppa alla ihela landet som håller på med olaglig kopiering... han skulle få hålla på i år!

Tänk dessutom om han fick fast alla...

Spelföretagen skulle tjäna på att det — men till vilka följder?

1. Posten skulle gå i konkurs.
2. Televerket också (vem pratar inte med sin kontakt per telefon?!)
3. Diskett förbrukningen skulle minska otroligt!
4. Allt färre skulle skaffa sig en datautrustning.

Listan kan fortsätta i evighet!. Skulle man ha fått stopp på kopieringen hade data-Sverige gått under!

Kopiering tillhör datorerna!!Så tänk om ni som sitter på höga poster och bestämmer -det går inte att stoppa kopieringen!

It's the only way, the right way!

Fix of SCC

Ja, så det tycker du... Fast jag undrar jag om Posten verkligen skulle gå i konkurs för att piratkopieringen försvann...

Var lär man sig programmera?

Nu blir jag snart förbannad för jag vill lära mig programmera och jag har ringt till varenda företag och affär som håller på med datorer och frågat om de har utbildning eller kurser där man lär sig programmera på Amigan. Men ingen harnågon kurs.

Så nu frågar jag någon som kan programmera hur gjorde du för att lära dig?

Vilka slags personer tog du kontakt med?

Matte

P.S. Jag bor i Falun och därför har jag ringt till alla företag runt om och i Falun som har utbildning. Men det enda som de har är till PC datorer. D.S.

Om det inte finns några företag eller affärer som sysslar med utbildning finns det bara en väg att gå. Och det är att läsa böcker, prata med kompisar och prova sig fram.

Man kan också följa skolorna som finns i Datormagazin. Assembler skolan till exempel går att beställa så att man får alla delar, det är bara att skriva till tidningen på ovanstående adress.

Sedan kan man prata med sin mattelärare eller fysiklärare, ibland kan de ju ha något hett tips.

Lycka till!

Atarimagazin IGEN!

■ Jag är en kille på 13 år och jag har en Atari ST.

Jag tycker att ni aldrig ska börja med Atari i DMz (det hade ni väl knappats tänkt er heller) eftersom det nog skulle förstöra er utmärkta tidning.

Jag tycker istället att ni ska återuppstarta Atarimagazin.

Så att vi som har Atari också kan ta del av godbitarna. Numera finns det ju inte en enda bra Ataritidning i Sverige.

Jag är säker på att den skulle gå bra eftersom intresset för Atari har skjutit i höjden nu på senare tid och många letar efter en bra Ataritidning.

Jag prenumerar på Datormagazin (jag fick en prenumeration av min syster) och jag tycker att den är väldigt bra även om det bara handlar C64/128 och Amiga.

Fram med Atarimagazin igen!!

Nalle Jakobson

Tyvärr måste jag göra dig besviken. Vi har inga planer att för närvarande börja om med Atarimagazin.

Även om vi vet att vi skulle få läsare så är det svårare att hitta annonsörer som vill lägga pengar och tid på att annonsera i tidningen.

Utan annonser kommer det att gå som för "gamla" Atarimagazin, den kommer att läggas ner.

IP



Varför kan inte Atari och Amiga samsas?!

■ Varför måste det vara så att alla datorägare måste hävda SIN dator som den bästa. Vad jag menar att diskussioner mellan Atari — Amiga ägare ofta kan börja ung:

Ja, eftersom Amigan har 25 DMA kanaler så behöver ju inte processorn jobba så mycket. Jodå,men Atari har högre klockfrekvensoch dessutom kna Amigan bara använda CHIP mem till DMA.

OK, så började diskussionen, dvs ganska seriös, men antagligen kommer den att sluta någonting så här: Min farsa kan spöa din farsa hur lätt som helst!!!

Det är just detta som jag har svårt för.

När jag var 12 år bråkade jag och mina polare (MSX) med några andra individer (Spectrum). Visst, så länge 12-åringar bråkar må det ju vara hänt.

Men när alla Atari ägare måste hata alla Amiga ägare är det ju inte klokt. Värdet av en människa ligger absolut inte i den dator man äger, inte värdet av en hacker heller,

För övrigt så tycker jag att ni på DMz underblåser de här "attitydproblemen" ta texreportaget om Niclas i TBC i nr 5-90 (tror jag att det var).

Hans bakgrund beskrevs: han började på en Commodore PET, fortsatte med PC bildade gruppen TBC och vilket ni INTE nämnde övergick till Atari ST, där TCB så småningom gick med i "the Union" (de bästa Atarigruppernas paraplyrganisation) och till sist blev den absolut bästa demogruppen.

Sedan släppte TCB "The cuddly demos" vilket antagligen var den demo som fick Thalion att kontakta "Nick". Likadant var det med reportaget från Ocean, ni nämnde inte att de ritar på ST. För att inga missförstånd ska uppstå bör jag kanske nämna att jag själv har en A500, att jag går i 9:an och att jag använder min dator (OBS! dator) till att skriva demos på.

ZUQ 5236

DATORBÖRSEN

REGLER FÖR DATORBÖRSEN

Datorbörsen är endast öppen för PRIVATPERSONER som vill sälja, köpa och/eller byta datorer, tillbehör och/eller ORIGINAL-program. Den är också öppen för dem som vill skaffa sig en brevvän, har ett arbete att söka eller ett arbete att erbjuda.

EN annons kostar 20 kr per 55 tecken.

Det är förbjudet att annonsera om piratkopieradé spel och/eller nyttoprogram samt manualer.

Överträdelser av bestämmelserna kan medföra rättslig prövning enligt svensk lag. Det innebär att annonsören riskerar böter eller fängelse upp till två år.

OBS: Försäljning/byte av original-program och spel maximeras till två program per annons. Titlarna måste anges.

På grund av platsbrist i tidningen kan det ta upp till två nummer innan annonsen blir införd.

Ingela Palmér

Köpes

Önskar köpa ett program som handlar om tips, lotta, V64, måltips. Jag har en Amiga. Tommy Asp, Frövägen 18 7tr, 352 41 Växjö.
Tel:0470/489 63

AMiga monitor köpes.
Tel:033/858 18

Program och tillbehör köpes till Amiga 500. Roger Eriksson, Pl 188, 920 12 Granö

Org. spel till C64. Giana sisters och Zork I. Ring efter kl. 17.
Tel:0247/126 01

Diskdrive 1571 till C128. Ring efter kl. 17.
Tel:019/23 06 65

1581 Ring efter 18.
Tel:044/11 38 55

Amiga 500 köpes, gärna med X-tra minne. Ring Jan.
Tel:0510/660 50

Säljes

Drakkhen till Amiga säljes med manual och storybok org. För 250 kr.
Tel:026/68 70 48

Red Storm Rising C64/128 org. diskobet anv. Pris 150 kr. Böcker til C128"128 Internals" och "128 Machine Language for beginners" Pris100 kr/st. Ring David (säker helger).
Tel:0300/276 28

C128, 1571, bandsp 1531, 2 joyst, spel. Pris 4500 kr. Ring David.
Tel:0300/276 28

C128, bandspelare, band, böcker, spel. Pris 1000 kr.
Tel:033/858 18

Amiga 2000 B, extra drive, skärm CBM 1084, modem Supra 2400zi, skrivare Star LC24, disketter, 4x ref.manual, Modula 2/assem, nästan ny (4 mån). Pris 18 000 kr.
Tel:0920/999 06

Amiga 500 Printer Panasonic KX-P 1081 (ett års garanti), musmatta, RF mod, 2 st joyst, papper till printer, 2 st diskboxar samt disketter. Pris 5700 kr.
Tel:0520/809 52

Böckermiga machine larguage, The kickstart guide. Ring för pris!
Amiga Dosl.3 100kr Amiga Assempro (en assembler) 200kr
Tel:038/111 64

MonitorPhilips CM 850. Passar de flesta datorer Pris 800kr. Dator SVI 738 MSX, med x-drive, bandstation, böcker och program. Ring för info!
Pris 2000kr
Tele:0380/111 64

C128med bandsp diskdrive och skrivare Star LC-10-C. 5 st joyst, mus, ljuspenna + prg. Diskbox,disketter, TFC3, Ett flertal band med listor, Litteratur och lite annat. Pris 7000kr
Tele:0372/143 18

C64disk, tfc2, 2joyst, diskar, 7 böcker ,spel, prog.
Tele:0247/500 44

C128D, bandspelare, joyst, disketter, disketbox, spel och prog, printer MPS 1250. Pris 3450
Tele:0586/44471

Tidningar alla Datormagazin från nr 9-87 Pris 60 kr. ST/Amiga Format. Alla hittills utgivna nr med Coverdisks. Pris 100 kr.
Tele:0380/111 64

Amigadiskdrive-Cumara 700kr "3.5 disketter 140 st i diskbox, blandad kvalite. Pris 600kr
Tele:0380/111 64

VIC-RAPPORTmed massor av tips till C-64. Pris 75 kr
TELE:063/10 47 97

C128Dca 1 år med tillbehör Pris 2900 kr
Tele:0223/34987

64 org spel The curse of the azure bonds Pris 250kr
Tele:0515/141 33

A501, A520,SV1328 Pris högstbjudande
Tele:0270/182 96

Skrivare Star Gemini-10x med C64 interface Pris 900kr
Tele:018/3431 45

C64 kompilator:super pascal Pris 150kr Super C 150kr
Tele:018-3431 45

Böcker om C64 programmering i assembler & Basic Pris 50 kr/st.
Tele:018/3431 45

Amiga B 2000, 1Mb, skärm 1084, extra (inbyggd)3.5" drive, diskettlåda. disketter, Tac-2 joy, Pris 12 000 kr inkl. frakt, Ring efter kl.17.00.
Tel:0920/182 30

Org.prg till Amiga säljes. Bland annat 150 kroch DeLuxe Paint II 150 kr. Roger Eriksson, Pl 188, 920 12 granö.
Tel:0933/401 78

C64, nya1541 diskdrive, TFC III, 1530 bandstation, 2 st joysticks, Tac-2, diskbox, disketter, spel, cartridge. Alla nästan nytt end. 3800 kr. Leif.
Tel:036/17 51 69

C128Dmed prg, printer, interface, ritprg m ritpenna, bandstation1530, diskbox, printer papper, böcker, joystick. Pris 5000kr kan disk vid snabb affär.
Tel:019/25 23 49

C64, b-st, 1541,TFC-III, print, joyst, spel, box, sv. man.
Tel:0303/501 78

Svenskat modemsomär godkäntav Televerket, klarar 7 hastigheter. Modem och telefonkabel + proffessionellt kommunikationsprgingår. Billigt 1600 kr. Ring Pär.
Tel:0472/110 61

amiga 500 extraminne A501, Wico joystick, skyddande metallställning, "Amiga Gold Hits 1". Mkt bra skick. Pris 4500 kr.
Tel:08/10 11 77 (kvällstid)

C64, 1541, disketter, TFC III, joyst, m.m.. Pris 2500 kr.
Tel:0142/523 54

Amiga spel F-16 Combat Pilot, F-16 Falcon 150 kr/st eller byte mot Space Quest II samt F-29 Retaliator. Ring Johan.
Tel:0522/300 48

C128, diskdrive 1541, bandspelare m loadit, TFC III. Pris 3500 kr.
Tel:036/13 51 91

Amiga 2000, monitor 1084 S, extra drive, PC/XT kort (MHz, 5.25" diskdrive. Endast 3 mån. Säljes billigt pga av resa. Nypris ca 26 000 kr, Nu 17 500 kr. Ring kväll.
Tel:0511/179 01

Monitor Commodore 1801 pris 1500 kr, TFC III pris 200 kr. Ring Magnusefter kl. 15.
Tel:0650/239 49

Diskdrive, disketter, box, Startexeter. Ej använd. Pris 1700 kr.
Tel:0521/310 46

Amiga 500, Philips CM 8833, 512 k org. minne, extra drive(oöppnad), 2 joysticks, mus, 3 disklådor, RF, org. spel, demos m.m. Pris 8500 kr.
Tel:0660/451 67

Amiga 500, extra minne A501, monitor 1084, färgskrivare 1500c, Tac 2 samt spel och prg. 8 mån gar kvar. Pris 10 000 kr. Ring efter kl. 19.
Tel:0431/837 37

C64, 1571 diskdrive, org. spel, joystick, som nytt. säljes till högstbjudande värde ca 3200-
Tel:Norge/084 562 44

Org. spel säljes bl a Karate Ace, Magnificent Seven och Out Run. 80 kr/st. Ring Patrik.
Tel:0470/254 14

Org. spel till Amiga. S.D.I. och terrorpods 100 kr/st.
Tel:0920/304 02

Amiga 500, Xerox 4020, extra drive, joysticks, monokrom TV, disketter, alla nr av DMz + alt som hör till dator och skrivare. Nypris ca 31 000 kr. Nu 19 000 kr. OBS säljes EJ i delar. Ring efter kl 19.
Tel:0243/167 19 el. 858 11

C128D säljes i bra skick. Pris 3100 kr. Christoffer.
Tel:031/97 22 37

3.5" disketter säljes8 kr/st. Mängdrabatt!
Tel:023/342 15

Amiga 1000 512 K, färgmonitor, extra drive, mus, Pris 6800 kr.
Tel:0171/516 03

Turbokort16 MHz MC 68881 PA2000 kompl med instr och disk. Pris 2000 kr.
Tel:0766/216 79

riginnal Macintosh 800 Kb diskdrive och Mac-2-dos 3000 kr.
Tel:0451/157 03

Amigarelations databas programmet "Proffessional Dataretrieve" 1000 kr.
Tel:0451/157 03

Amiga desktop video "deluxe productions" helt nytt/oanvänt! 500 kr.
Tel:0451/157 03

A500 med tillbehör säljes. Skriv till Leif Lindqvist, Kungsg. 24B, 302 45 Halmstad

C64, 1541-II diskdrive, 1530 bandst, RMK VI cart, joyst, disketter, Allt i nyskick 3200 kr el. högstbj. Ring David.
Tel:0340/704 49

C128, diskdrive 1541, bandsp, 2 joystick, modem, ljusp, spel, band, disk, box, TFC III, inst bö, 45 datatidn. (Nypris ca 8000 kr) Nu 4000 kr.
tel:054/708 79

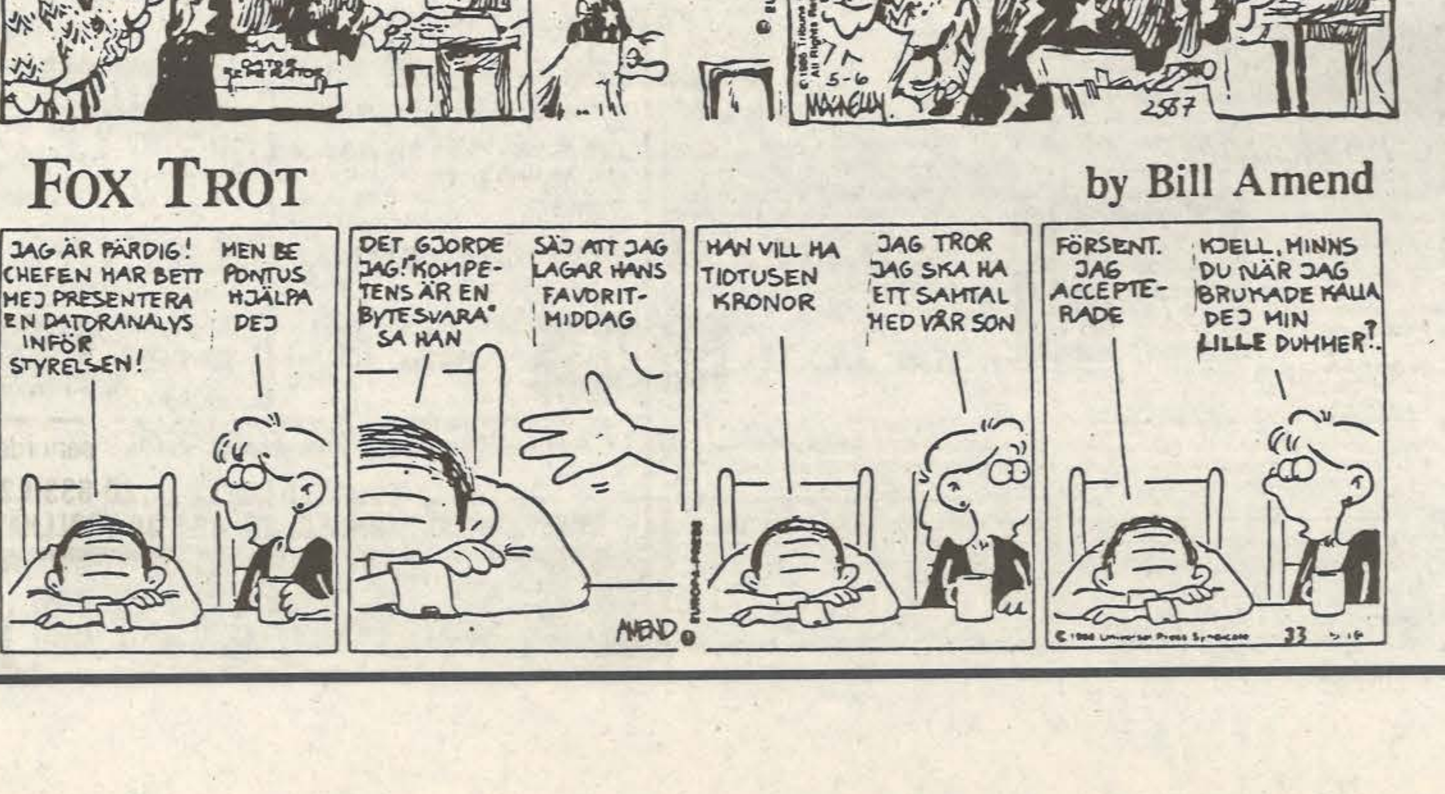
688 attack Sub säljes för 200 kr. Mats.
Tel:08/751 55 02

Till Amiga 2000 8 Mb programkort med 4 Mb. Nästan nytt 5000 kr. Conny.
Tel:031/92 21 91

Till Amiga 2000 A2630 Turbokort 14.3 MHz 68020, 25 MHz 68882 matte. 2 Mb 32 bit ram. 15000 kr. Conny.
Tel:031/92 21 91







DATORBÖRSEN

C128, bandst, modem,TFC III, ljuspenna, 2 joyst, spel. 3000 kr.
Tel:0156/121 78

C64 med drive, bandare, Boss joyst, disketter, handböcker. Allt är endast 1 1/2 år. pris 2500 kr.
Tel:031/31 38 88

C64 org. Bl a Defender of The Crown 90 kr och Great Giana Sister 75 kr övriga 50 kr. Ring Mikael efter kl. 16.
Tel:0474/206 87

Supramodem 2400. Pris 1000kr eller högstbjudande. Anders.
tel:0304/724 35 el 727 42

Disketter 3.5 720kb av bra kvalite, förpackade om tio med 15 etiketter. Pris 6.50 kr/st vid köp av minst 100 st, vid lägre antal 7 kr/st.
Tel:0764/623 32

Amiga Midi Powerpack 800 kr, Amiga Machine Language 200 kr, 4-kanaligMixer 400 kr. Ring Johan.
Tel:031/26 79 96

128D, Comal, Pascal, Diskbox, disketter, spel,3 joyst,ny diskdrive, manualer. Pris 8000 kr.
Tel:0175/717 91

C128, nyttoprg, disketter, d-box m.m.m Efter kl. 17.
Tel:0970/148 09

Calc Result i praktiken.C64 Bok med 27modeller 100 kr. Ove.
Tel:0321/147 45

A501 högstbj, A520 högstbj, SV1328 högstbj. Ring Anders.
Tel:0270/182 96

Infocomspel till C64 Zork I100 kr, Zork II 100, Zork III 100kr m fl. Dessutom säljs defekt joystick30 kr, 64 programmeringshandbok 1, 2 3, 100 kr för alla. Vic Rapport årgång 3 och 430 kr, musmatta 50 kr. Ring erik.
Tel:0650/161 74

Amiga org. spel till exempel: Dragons Lair 180 kr, Ports of Call 150 kr, Barbarian 100 kr m fl. Kindwords 400kr, Cambridge Lisp 950kr. Gärna byte mot äventyrsspel eller strategispel. Ring Erik för info.
Tel.0650/161 74

Problem med Sierra spel Kompletta lösn. KQ4, LL1, LL2, PQ1, PQ2, SQ1, SQ2, SQ3. På svenska. 50 kr + porto. Skriv till Erik Åsenhed, Box 83, 599 00 Ödeshög.

AMiga 500, 2 joyst, mon (Philips) + fot, org. spel, disketter, diskettbox, Xdrive Amigos, Xminne A500, sampler Alcontini, böcker, tidningar. Pris 7500 kr.
Tel:031/35 96 32

Lattice C V 5.04 Ny icke öppnad sv kr 1800 kr, Tor R. Skoglund, Linerlevn. 7B, 7022 Trondheim, Norge.
Tel:Norge-07-93 27 61

Amiga 1000, extra drive, mus, disketter, 2 joyst, monitor m.m. 11000 kr. C64, bandsp, 2 joyst 100 kr. Ring efter kl. 19.
Tel:0418/261 51

C128, diskdrive, org. spel, disketter, box, joystick, svenska handöcker. Ring Marcus kvällar.
Tel:0454/503 29

C64, diskd, TFC III, 2 joyst, disk-box, disketter, nyttoprg. Pris 3200 kr.
Tel:0454/870 80

C128 med diskdrive, bandstation, org. spel och nytto. Pris 2400 kr. Ring Robert efter kl. 18.
Tel:0755/657 05

C64, diskdrive, disketter, box, bandsp, band, joystick, litt.
Tel:031/45 27 23

C64 Assembler på kass. Nypris 195 kr, Nu 150 kr. Oanvänd. Ev byte mot Zak McKraken på C64 disk. ring Fredrik.
Tel:011/17 30 20

C64-II, diskdrive 1541-II, bandsp, diskettbox, disketter, joyst, org. spel, handböcker på svenska och engelska. Pris 2800 kr. ring efter 18.30.
Tel:0756/329 52

Org. spel till C64 på kass. Microprose Soccer 90 kr, Def. of the Crown 80 kr, Out Run 50 kr.Skriv till: PAtrik Andersson, Namsosplan 5 1tr, 824 00 Hudiksvall

A2000 tillbehör. PC-kort 2088, MS-DOS, GW-Basic och 5.25" diskstation. Alla med manualer. Dessutom EGA-Wonder kort som ger EGA, CGA eller HErcules upplösning.
Tel:0950/151 00

C64, bandst, 2 joyst, org. spel. Pris 1800 kr. Liten sv/vit TV 300 kr eller till högstbjudande. Skriv till: Viktor Arthursson, Malstigen 2, 343 00 Älmhult

Power cart C64/128. Funktioner bl. a tape och disk turbo, power monitor, printer tool, power reset, total backup + manual på 42 sidor. Nypris 599 kr. Säljes för 450 kr tillsammans med tre spel. Rring Lelle.
Tel:011/11 85 16

Copy modul, resetknapp, cartridge, grafikbok. Org. spel Batman och Bomber på kass. Ring Per.
Tel:042/22 18 66

ANNONSPRIS

Som tidigare är annonserna **endast** för privatpersoner. Pengarna skickas till Pg. 11 75 47-0. Br. Lindströms Förlag. Märk inbetalningskortet med **DATORBÖRSEN.**

POSTGIROT SVERIGE — INBETALNING / GIRERING A

117547 - 0
Br. Lindströms Förlag

Här skriver du:
-Datorbörsen
-Den rubrik du vill ha av:
Köpes, säljes, bytes, brevkompis
-Samt din annonstext

Ditt namn
Din adress

20 -

Texta tydligt

Brevkompisar

C64/128 ägare sökes för byte av prg, demos, tips m.m. Gärna disk. Skriv till: Henrik Lind, Riksv. 23, 820 11 Vallsta

Amiga kontaktersökes för byte av prg. Skriv till: Mika Vänskä, Björkg. 17, 546 00 Karlsborg

C64 ägare med disksökes för byte av prg och demos m.m. Skriv till: Ronny Hilsen, Olsviksåsen 140, 5079 Olsvik, Norge

Amiga kontakter sökes. Skriv till: Jonas Nilsson, Finkv. 9, 671 33 Arvika

C64 kontakter med diskdrive sökes. Alla får svar. Skriv till: Hans P. Rolstad, Gränsgt. 14, 577 00 Hultsfred

Amiga kontakter sökes för byte av prg och demos. Inga lamers! Skriv till: Thomas Sandberg, Åkerbärsstigen 13, 665 00 Kil

Amiga brevkompisar sökes för byte av prg m.m. Skriv till: Matti Holgersson, Attusa 2, 270 58 St. Olof

AMiga ägare söker brevkompisar för byte av prg m.m.m Skriv till: Amejac c/o Johan Carlstedt, Noreensv. 30, 752 63 Uppsala

Amigakonatkter sökes för byte av prg m.m. Skriv till: Jarle Larsson, Ragdevn. 53, N-5750 Odda, Norge

Brevkompis
sökes till en nybörjare med C64 med endast bandspelare. Anders Gustafsson, Pl 387, 790 21 Bjursås

C64 ägare med bandspelaresökesför byte av prg. Skriv till: André Sorhagen, Gruvestien 1B, 4638 Kristiansand, Norge

Amiga kontakter sökes för byte av prg och dylikt. Skriv till: Björn Alnaes, Myrdalskogen 164, 5095 Ulset, Norge.

Amiag ägare sökes för byte av prg , tips m.m. Skriv till: Kenneth Sehwenake, Hovbakken 38, 3055 Krokstadelva, Norge. Alla brev besvaras!

Amiga brevkompisar sökes för byte av prg och demos. Alla får svar. skriv till: Richard Nygren, Kareldunsv. 5, 590 54 Sturefors

Vi é två amigaägare som önskar byta prg, tips och ideer med någon eller några. Skriv till: Per Hagen, Pl 4352 440 06 Gråbo

C64 kontakter sökes för byte av demos, PD och tips. Helst på disk men alla får svar. Skriv till: Göran dansk, Vallhovsv. 180, 811 37 Sandviken

Amiga kontakter sökes för byte av prg m.m. Skriv till: mathias Green, Kinnaströmsg. 18, 511 56 Kinna

Amiga brevkompisar sökes för byte av prg m.m. Alla får svar. Skriv till: Robert Kolni, Humlekärret 10, 427 00 Billdal

C64 ägare som kan mycket om maskinkod och som gärna delar med sig till mig sökes. Skriv till: Pär-Ola Palm, Pl 1447, 820 44 Fallåsen

Amiga brevkompisar sökes för byte av prg m.m.m Alla får svar. Skriv till: Peter Molker, Klyfteråsen 20, 427 00 Billdal

Amiga kontakter sökes för byte av prg. Helst programmeringsintresserade. Skriv till: Dan Andersson, Box 43, 570 22 Forserum

C64 ägare med disk sökes för byte av prg. Skriv till: Jesper Nilsson, Kremlev. 3, 374 40 Karlshamn

Amiga brevkompis sökes för byte av demos och prg. Alla brev besvarars. Skriv till: Kenneth Rönningen, Nybergsstubben 2, 1928 Haga, Norge

Brevkompisar med C64 och disk sökes för byte av prg. Skriv till: Anders Magnusson, Ljungv. 2, 352 51 Växjö

Amiga kontakter sökes för byte av prg, demos, tips m.m. Skriv till: Stefan Mellberg, Linfröv. 10, 715 72St. Mellösa

C64/128 ägare 10-12 år sökes för byte av prg. På kass. Skriv till: Jim Stenfelt, Lindesv. 19, 360 71 Norrhult

Amigakontakter sökes för byte av demos och sourcekoder. skriv till: Patrik Granström, Hyttlidg. 68, 931 37 Skellefteå

Amiga brevkompis sökes för byte av prg, demos m.m.m Skriv till: Christian Ramberg, postboks 714Holtan, 3191Horten, Norge

Atari ST önskas för byte av prg och tips/erarenheter. Skriv till: Fredrik Elversson, Alströmerv. 22, 552 48 Jönköping

Pennfajtare till C64 med band. Byte av prg, demos m.m. Skriv till: Johan Svahn, Backa Gård, gropptorp, 641 95 Katrineholm

Amiga ägare sökes för byte av prg m.m. Alla brev besvaras. skriv till: Joakim Signal, Tvärv. 3, 864 00 Matfors

Amiga ägare sökesför byte av prg m.m. Svarar på alla brev!Skriv till: Johan Carver, Hästv. 5, 712 33 Hällefors

Brevkompis sökes för byte av Amiga prg. Skriv till Johan Hansson, Kvikonstigen 6, 196 31 Kungsängen

Atari 520 ST brevvänner sökes för byte av prg m.m. Jag är 13 år. Skriv till: Mikael Frisk, Björnstigen 9, 952 00 Kalix

C64 ägare med disk sökes för byte av prg. Skriv till: Mattias Pantear, Sörbyv. 41,810 22 Årsunda

Amiga kontaketer sökes. Skriv till: Daniel Delin, Sjömilsg. 7, 421 37 Västra Frölunda

C64 ägare med andstation sökes för byte av prg och demos m.m. Skriv till: Daniel Brännström, Väpplingstigen 51, 562 00 Taberg

C64 brevkompisar sökes för byte av demosar m.m. Skriv till: Nisse Andersson, Kungsv.18H, 596 00 Mjölby

Bytes

Diskbox80 3.5" bytes mot två stycken boxar för 40 st.
Tel.0935/205 10

Diskdrive 1581 inkl spel, disk bytes mot 1541.
Tel:0383/306 71

Samlingsspelet "We are the Champ bytes mot TFC III. Ev ngt annat spel. Ring Martin.
Tel:0271/150 27

Strategi och äventyrsspel bytes på diskett. Bland annat Scapeghost, Hillstar.
Tel:0372/815 84

C64 kass Batman bytes mot Cal. Games. Ring Björn.
Tel:0381/116 36

Demos/intros på C64 end. kass och amiga utan systemkrav. manne Landeholm, Råvåsgränd 6, 735 00 Surahammar

Sega spel bytes. Jag har Galvellius och Wonder Boy in Master Land som bytes mot andra Sega spel gärna Fantasy Star. Ring Mikael efter kl. 16.
Tel.0474/206 87

Strategispeltill Amigabytes. Har själv "Emperor of the mines" och "Empire"..
Tel:0470/194 64

DRÄM TILL OCH LURA OSS PÅ 40 KRONOR

NU!

DATORMAGAZIN HVAR 4:E VECKA

Prenumerera och spara 40 kronor på Datormagazin.

Nu när tidningen kommer var fjärde vecka gäller det att inte missa ett nummer. Helårsprenumeration (20 nummer) kostar 280 kronor. Halvår (10 nummer) 150 kronor.

Förutom att man sparar 40 kronor till en pizza på 20-nummersvarianten slipper man oroa sig för dyrare julnummer och eventuella prishöjningar (usch!).

Dessutom kan just du tillhöra de lyckliga fem med ett otroligt flyt som vinner Datormagazins T-tröjor.

Observera att även de som förnyar prenumerationen är med i utlottningen av T-tröjor.

☐ JA, jag vill prenumerera på Datormagazin och betalar när inbetalningskortet kommer.
☐ Helår (20 nr) för 280 kronor.
☐ Halvår (10 nr) för 150 kronor.

Jag har en:
☐ C64 ☐ Bandspelare
☐ C128 ☐ 1541/1571
☐ Amiga ☐ Modem ☐ ....

☐ JA, jag är Amiga-ägare och vill ha en T-tröja om jag vinner.
☐ JA, jag har en C64/C128 och vill ha en T-tröja om jag vinner.

Namn ______
Adress ______
Postnr ______ Postadr ______
Målsmans underskrift om du är under 16 år. ______

Nr 9/90

Skickas till
DATORMAGAZIN
Prenumeration
Box 21077
100 31 STOCKHOLM

Nr 10 ute 21 juni

68030-kort i duell



Böcker för hängmattan

Översikt över de bästa datorböckerna